

Fig. 8.



Ueb. Land u. Meer. Jahrg. 1867.



Illustr. Welt



Buch der Spiele

Alban von Hahn



Buch der Spiele.



Buch der Spiele.

Encyklopädie

sämmtlicher bekannten Spiele und Unterhaltungsweisen
für alle Kreise.

Gesellschafts- und Scherzspiele aller Art, Orakelspiele,
Ball- und Reifenspiele,
Sportspiele, Kegelspiele, Tanzspiele, Domino und Lotto, Brett- und Positionsspiele,
Schachspiel, Billardspiel, Würfel- und Kartenspiele, Patienzen
und Kartenkunststücke usw.

Herausgegeben unter Mitwirkung erfahrener Fachmänner

von

Alban von Hahn.

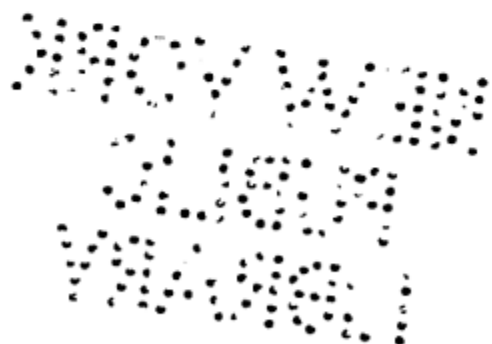
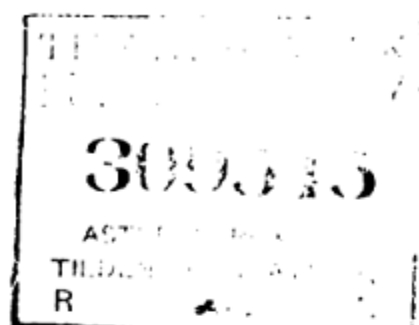
Vierte Auflage.

— Mit 277 Abbildungen. —



Leipzig.

Verlag von Otto Spamer.



Spamer'sche Buchdruckerei, Leipzig.

Vormort.

Ebenso wie einem gesunden, denkenden Menschen die Arbeit, welcher Art sie auch sei, ein Bedürfnis ist, ohne dessen Befriedigung er überhaupt nicht leben kann, so entspricht auch diesem Bedürfnis das Verlangen nach Erholung, nach Ausspannung nach der Arbeit. Leben ohne Arbeit — Arbeit ohne Erholung sind nicht denkbar; und so wird es bleiben, solange Menschen den Erdbreis bevölkern; ist doch selbst in der Natur eine Periode des Wachsens, Schaffens zu bemerken und eine Zeit des Ausruhens, um neue Kräfte zu sammeln. Das vornehmste Mittel der Erholung aber ist das Spiel.

Wir sind gewöhnt, beim Wort „Spiel“ an „Kinderspiel“ zu denken, überhaupt ist uns das Spiel, κατ' ἐξοχήν, Kinderspiel; wenn vom Spiel Erwachsener die Rede war, so verstand man darunter lediglich Kartenspiele, Schach und dergl., Billard und allenfalls Regeln; denn sich an andern öffentlichen Spielen zu beteiligen, wie es bei fast allen Völkern sonst seit den ältesten Zeiten Gebrauch ist, davon hielt vielfach eine Art falsche Scham ab, als ob dem Erwachsenen derlei Spiel, und nun gar noch öffentlich, nicht ziemte. Das ist aber durchaus falsch und beruht auf einer gründlichen Verkennung der ernsten Bedeutung des Spieles. Erst in der neuesten Zeit ist es gelungen, alle jene Spiele, die in andern Ländern gewissermaßen zum gewöhnlichen Leben gehören und die auch sogar von unsern Altvordern schon gepflegt wurden, wieder bei uns einzuführen. Es ist überhaupt eigentümlich, daß alle diese Leibesübungen, denen andre Nationen schon seit undenklicher Zeit obgelegen haben und noch obliegen, bei uns solange brauchen, um sich nur halbwegs einzubürgern. War es doch selbst mit dem Turnen nicht anders. Fast ein halbes Jahrhundert hat es gedauert, bis dasselbe in das Volk drang. Die Griechen und Römer hatten ihre öffentlichen

Spiele, an denen teilzunehmen sich die Vornehmsten nicht für zu gut hielten; überall im Altertum wurden Kampfspiele aufgeführt; in Frankreich beteiligen sich noch heute ganze Dorfschaften an einem gemeinsamen Spiel, welches dem früheren Mailspiel entspricht, und treiben den Ball um die Wette tagelang über die sandigen „Landes“. Und nun gar in England, wo die ganze Bevölkerung an den Spielen Interesse nimmt! Ist es doch kennzeichnend genug, daß sämtliche derartige Spiele, die endlich anfangen, auch bei uns bekannt zu werden, von dort herüberkommen! Fußball, Krocket, Cricket, Lawn Tennis und wie sie alle heißen mögen, sind von England aus zu uns importiert, ja wir gebrauchen noch vielfach (leider!) die englischen Ausdrücke in denselben. Man sehe sich aber auch nur einmal die Folgen an, die diese allgemeine körperliche Erziehung dort hat! Wir sind überzeugt, wenn in England die allgemeine Wehrpflicht eingeführt wäre, der erschreckend große Prozentsatz Militäruntauglicher, wie er bei uns leider noch oft genug vorkommt, würde dort zu einer sehr geringen Zahl zusammenschrumpfen; und woher anders schreibt sich die körperliche Wohlgeschaffenheit, die maßvolle Schönheit, die strotzende Kraft bei den alten Griechen und Römern, die wir noch heute an ihren Statuen bewundern, als von den steten körperlichen Übungen, denen sie sich hingaben bis ins späteste Alter?

Und wenn wir auch nicht verlangen, daß ältere Leute sich noch mit körperlichen Spielen beschäftigen, obwohl Sokrates Zeit seines Lebens dem Ballspiel oblag, obwohl sich in Rom die ernstesten Männer, und nicht nur um den Beifall der Menge buhlende Kaiser, beim Wettlauf, beim Wagenrennen beteiligten; aber unsere Jugend, unsere jungen Männer wollen wir auffordern, mit hinauszuziehen auf die Spielplätze zu frohem Wettspiel, die Brust auszudehnen in der freien Gottesluft, anstatt hinter dem Wirtshaußtisch mit Skatenspiel und ähnlichem die Zeit zu töten. Und wer daran nicht Vergnügen finden kann, der stelle sich wenigstens an das Billard oder suche die Regelsbahn auf zu wohlthuender Leibesübung.

Das Spiel ist eine Notwendigkeit. Der Geist, der den Tag über in angestrengter Arbeit thätig war, bedarf der Erholung, der Zerstreuung, und die bietet vor allem das Spiel. Wenn auch zugegeben werden muß, daß es oft bei einem Kartenspiel oder gar beim Schach einer ebenfalls nicht geringen geistigen Arbeit bedarf, so ist der Geist

doch in einer ganz andern Richtung beschäftigt, als während der gewohnten Arbeit, und der Spieler wird abgelenkt von den Gedanken, die ihn den Tag über beschäftigt, bedrückt haben. Natürlich ist auch hier wie überall, jedes Übermaß schädlich. Der, welcher nach des Tages Last und Mühe noch halbe Nächte beim Kartenspiel verbringt, wird am andern Tag nichts von der Erholung spüren, die ihm vielleicht eine oder zwei Stunden in anregender Gesellschaft guter Freunde, meinetwegen auch mit den Karten in der Hand, gebracht hätten.

Was endlich Gesellschaftsspiele anlangt, so möchten wir dafür halten, dieselben seien zur körperlichen sowohl wie zur geistigen Erziehung in gewisser Weise geradezu nötig. Bei keiner andern Gelegenheit wird auf so angenehme Weise ein Zwang auf jeden ausgeübt. Der Schüchterne wird veranlaßt, aus sich herauszugehen, der Eingebildete und Eitle wird durch die Redereien der andern auf seine Fehler aufmerksam gemacht; wer nicht viel Takt hat, wird in der gemischten Gesellschaft unmerklich erzogen; wer leicht beleidigt ist, der „Übelnehmisches“, verlernt bald seine unangenehmen Eigenschaften; kurz, das Gesellschaftsspiel erzieht, möchten wir sagen, noch mehr, wie die Tanzstunde, jenes beliebte Erziehungsinstitut schüchterner Jünglinge und Jungfrauen.

Das vorliegende „Buch der Spiele“ soll nun ein willkommenes Nachschlagewerk sein; zu diesem Zweck wurde vor allem die Absicht bei seiner Herstellung verfolgt, die Beschreibung jeglicher Art von Spielen im Freien wie im Haus, Gesellschaftsspiele wie Kartenspiele, Scherzspiele und Belustigungen wie Aufführungen u. s. w. anzuführen: Es soll ebenso Auskunft erteilen bei einem Zweifel, der beim Kartenspiel der Erwachsenen vielleicht aufstößt, wie es beim lustigen Spiel der Jugend zu Räte gezogen werden will. Es enthält die Regeln des ernstesten Schachspieles, wie es eine ganze Reihe von Pfänderauslösungen aufzählt oder Anweisung gibt zum Stellen lebender Bilder, oder die Regeln nennt zum Lawn Tennis draußen im Garten u. a. m. Soviel bekannt ist, besteht ein derartiges umfassendes, vielseitiges Werk in Deutschland überhaupt nicht; alle andern Erscheinungen behandeln nur einzelne Zweige des Spieles.

Alle überhaupt vorhandenen Spiele aufzuführen und zu beschreiben, dürfte kaum möglich sein, doch glaubt das „Buch der Spiele“

auf ziemlichc Vollständigkeit Anspruch machen zu können. Um aber eine größtmöglichste Reichhaltigkeit zu erlangen, hatte die Verlagsbuchhandlung eine Preisbewerbung ausgeschrieben, zur Gewinnung neuer oder wenigstens noch unbekannter Spiele.

Es kann mit Vergnügen festgestellt werden, daß hierdurch eine ganze Anzahl von Spielen für das Buch gewonnen wurde, die auch vielleicht der Mehrzahl der freundlichen Leser noch nicht bekannt sind.

Der ersten Preis erhielt Herr Dr. med. E. Arthur Luze in Berlin für das von ihm eingesandte „Bierschach“ (S. 310);

Den zweiten Preis Herr H. v. S. in F. für „Zeichenpreisspiel“ (S. 54);

Den dritten Preis die Fräuleins Anny und Rosa Breuer in M.-Gladbach für „Königin von Saba“ (S. 33).

Es wurden außerdem noch über fünfundzwanzig neue Spiele mit kleineren Prämien bedacht und aufgenommen. Den freundlichen Einsendern sei auch hier nochmals bestens gedankt.

Außerdem darf sich der Herausgeber der Hoffnung hingeben, daß die im Buch enthaltenen Spiele genugsam Anregung geben werden, sich anderer, dem Gedächtnis des Einzelnen vielleicht längst entschwundener zu erinnern. Überhaupt nicht nur als Nachschlagebuch will es dienen, sondern auch durch Anregung will es sich nützlich machen. Wer nur ein wenig mit Phantasie begabt ist, dem kann es nicht schwer fallen, aus den im Buch enthaltenen Spielen auch wieder neue, vielleicht einem besonderen Zweck entsprechende zusammenzustellen; bei irgend einem Spiel, das man im Buch findet, erinnert man sich eines am dritten Ort geschauten ähnlichen Spieles u. s. w.

Endlich ist Sorge getragen worden, die einzelnen Beschreibungen der Spiele, überhaupt den Text des ganzen Buches so zu gestalten, daß nicht nur die, immerhin etwas trockenen Regeln aufgeführt werden, sondern, daß man das Buch in gewisser Weise auch lediglich als Lektüre benutzen kann. Da, wo es möglich war, wurden die einzelnen Abschnitte so abgefaßt, daß sie doch etwas mehr enthielten, wie die einfache, sachgemäße Beschreibung.

Besondere Sorgfalt wurde den Beschreibungen derjenigen Spiele zugewandt, welche als Ganzes in sich abgeschlossen, vollständig feststehende, allgemein gültige Regeln haben, wie Schach- und Brettspiele, Kartenspiele, Sportspiele u. s. w. Dieselben sind durch-

gänglich von anerkannten Fachmännern hergestellt, und wir dürfen uns der Hoffnung hingeben, daß auch diese Abschnitte jeglichen Anforderungen entsprechen und vollkommen auf der Höhe stehen, auf welcher sich die einzelnen Spiele zur Zeit befinden. So hatte Herr Landgerichtsrat Buhle in Leipzig die Freundlichkeit, den Artikel Skat zu bearbeiten, für die „Sportspiele“ war Herr Ph. Heineken, Schriftführer des Cannstatter Fußballklubs, gewonnen worden u. s. w., und es ist uns eine angenehme Pflicht, allen den Herren, die uns bei unserer Arbeit so freundlich unterstützten, den wärmsten Dank auszusprechen.

So möge denn das „Buch der Spiele“ hinausgehen und freundliche Aufnahme finden als treuer Berater überall da, wo Freude am frohen Spiel, an geistiger Unterhaltung, an fröhlichem Scherz zu Hause ist.

Leipzig, November 1893.

Der Herausgeber.
Die Verlagshandlung.

Inhaltsverzeichnis.

	Seite
I. Gesellschaftsspiele. Wortspele	3
Wie, wo und warum lieben Sie es? (3). — Wasser, Luft und Erde (4). — Weiterlagen (4). — Das Telephon (4). — Warum und Weil (5). — Verlobungskarten (5). — Ähnlichkeit und Unterschied (5). — Taschentuch-Zuwerfen (5). — Idealisten und Realisten (7). — Amor kommt (7). — In verkehrten Sprichwörtern (7). — Das Höflichkeitsalphabet (8). — Mit gegebenen Anfangsbuchstaben (8). — Frage und Antwort mit Buchstabenbestimmung (9). — Das goldene ABC (9). — Von Buchstaben zu Buchstaben (9). — Nach dem Alphabet bestimmen (10). — Worte verteilen (10). — Die Reisebeschreibung (10). — Die drei Dinge (11). — Das zu erratende Wort (12). — Das Echo (12). — Andre Anreden (13). — Einen Buchstaben auslassen (13). — Die Reichte (14). — Das lakonische Spiel (16). — Ich schickte meinen Sohn in den Laden (16). — Vergleiche und Unterschiede (17). — Das Advokatenspiel (17). — Das Frage-spiel (18). — Der Bürgermeister von Maracaibo (18).	
Rätspele	19
Morra (19). — Paar oder Unpaar (19). — An der Nase zupfen (19). — Wo ist der Knoten (20). — Ringsuchen (21). — Das Mumien-spiel (21). — Wessen Auge ist es? (21). — Konkurrenz-raten (21).	
Reimspele	22
Namen mit Reimen (22). — Die Reimsilbe erraten (22). — Namenspele (23). — Leber-reime (23). — Reimspele (24).	
Spiele mit Gesen	25
Stimmungen erraten (25). — Die stumme Antwort (26). — Namenwechsel (26). — Auf dem Schiff (26). — Madame Angot (27). — Die Hühner (27). — Stummes Winken (28). — Stumme Musik (28). — Die Kapelle (28). — Gesang mit Pantomimen (29).	
Verierspele	30
Pantoffeljagen (30). — Pfeifensuchen (30). — Die Kelle (31). — Rauer-männchen (31). — Begegnen (31). — Das Gegenüber (32). — Renagerie (32). — Königin von Saba (33). — Der Name der künftigen Gattin (33). — Der Magnetiseur (33). — Das Magnetisieren (34). — Warum machen Sie mir denn alles nach? (34). — Wer zuerst lacht (35). — Alles, was Federn hat, fliegt! (35).	
Schreibspele	36
Endreimspele (36). — Das Reimspele (38). — Der Steckbrief (39). — Was sagt die Welt dazu (39). — Briefschreiben (41). — Der Wahrheitspiegel (41). — Reime im Fabelstil (41). — Die Beschreibung mit verteilten Themen (42). — Namen-Verstecken (43).	
Gemischte Spele	43
Stirbt der Fuchs, so gilt der Bais (43). — Jakob lacht (43). — Pfennigeinstreichen (44). — Zellerdrehen (45). — Der Federflug (45). — Drei Eigenschaften (46). — Die drei Fragen (46). — Aussagen (46). — Ohrenblasen (47). — Das Anwendungs-spiel (47). — Motierstuhl (47). — König Berdruf (48). — Auf der Anklagebank (50). — Die Rochschule (50). — Das Nasenspele (50). — Der Rechenmeister (51). — Das Seufzer-spiel (52). — Der Bauernhof (52). — Die goldene Brücke (52). — Adam hatte sieben Söhne (53). — Das Paradieshüpfen (53). — Haus mit einem Strich (54). — Zeichenpreis-spiel (54).	
Spiele mit Karten	56
Das Blatt der Liebe (56). — Der Gerichtshof oder das Amtmanns-spiel (57). — Schwarzer Peter (57). — „Suppe“ (58). — Schnipp, Schnapp, Schnurr, Burr, Basilorum, Reg (58). — Kameruner Skat (59). — Hölle (59). — Böden (60).	

	Seite
Spiele mit Pläthewechseln, Haschen und Lauffspiele; Blindlingsspiele	61
<p>Kämmerchen zu vermieten oder Schneider, leihs mir deine Schere (61). — Wie gefällt dir dein Nachbar? — Der Lastträger (62). — Der blinde Briefträger (62). — Der König ist nicht zu Hause (62). — Der Abt ist nicht zu Hause (63). — Die russische Motion (63). — Der schwarze Mann (64). — Haschen (64). — Kreuzhaschen (64). — König, ich bin deinem Land (65). — Böckchen, Böckchen, spiele nicht! (65). — Den Dritten abschlagen (65). — Tag und Nacht (66). — Kampfspiel (66). — Guten Morgen, Herr Fischer! (66). — Rabe und Maus (67). — Anschlag (67). — Die Herzensjagd (68). — Der Vogelhändler (68). — Wettlaufen (68). — Blindfuß (69). — Die kleine Blindfuß (70). — Biep-Blindfuß oder Blindfuß im Kreis (70). — Klingel-Blindfuß (70). — Die blinde Jagd (71). — Jakob, wo bist du? oder Die beiden Blinden (71). — Topfschlagen (72). — Die blinden Liebesgötter (72). — Der blinde Marsch (72).</p>	
II. Pfänderauslösen	74
III. Scherzspiele und Spielscherze	81
<p>Der verhinderte Fuß (81). — Der blinde Zeichner (82). — Die Predigt (82). — Der alphabetische Kaffeeklatsch (82). — Singspiel (82). — Burr (83). — Das Mehlschneiden (83). — Semmelbeissen (83). — Apfeltauchen (84). — Das Niesen a tempo (84). — Das Niesen eines Niesen (84). — Der Gutshof (84). — Gesangunterbrechen (85). — Anekdoten erzählen (85). — Bezierenwetten (85). — Kryptographie (87). — Papierfalten (88). — Bilboquet, Joujou, Tetotum (88). — Rätsel und Charaden (90). — Bilderrätsel (91). — Auflösungen der Bilderrätsel (104).</p>	
IV. Geheimschriften und Schreibbelustigungen	105
<p>Geheimschriften (105). — Spiegelschrift (109). — Die Briefmarkensprache (110). — Geheimschriften (111). — Mit hellen Flüssigkeiten schwarze Schrift hervorzubringen (111). — Eine Schrift in eine andre zu verwandeln (111). — Veränderliche Tinte (111). — Zweierlei Schrift auf demselben Papier (111). — Eine geheime Schrift (112). — Sympathetische Tinte (112). — Zu machen, daß eine geheime Schrift auf einem Ei zum Vorschein kommt (113). — Jerusalemsweg (113). — Das Deciffrieren (113). — Figuren in einem Zug zu zeichnen (115). — Kunstvolle Sterne (116). — Auflösungen der Geheimschriften (116).</p>	
V. Orakelspiele	117
<p>Das Wahrsagen aus der Hand (117). — Das Punktspiel (119). — Das Kartenlegen (121). — Allerhand kleine Orakelspiele (126). — Das Glückgreifen (127). — Pantoffelwerfen (127). — Das Kränzelnüpfen (127). — Blumengesellschaften (128). — Das Hellsehen (128).</p>	
VI. Einfache Ball- und Reifenspiele	131
<p>Die Fangschule (132). — Die sieben Künste (132). — Das Militäregamen (133). — Stehwurfball (133). — Herr und Knecht (134). — Rehrball (134). — Ballversteck (135). — Der Letzte stirbt (135). — Ballnetzen (136). — Bier außen (136). — Kreisball (137). — Preßball (138). — Treibball oder Sautreiben (138). — Deutsches Ballspiel (139). — Der Schnurball (140). — Ballwerfen nach der Figur (141). — Fußball (141). — Fliegender Ball (142). — Federball (142). — Reifenwerfen (143).</p>	
VII. Sportspiele	144
<p>Fußball (144). — Das Rugby-Spiel (145). — Association (154). — Lawn Tennis (157). — Das Krieket oder Thorballspiel (162). — Damen-Krieket (167). — Eis-Hockey (168). — Wasserpolo (170). — Schnitzeljagd (172). — Wolf (173). — La Crosse (175). — Das Wettlaufen (179). — Schneeschuhlaufen (179).</p>	
VIII. Angelspiele	187
<p>Boccia (187). — Galet (188). — Das Eischießen (188). — Krieket (189). — Rail (190). — Bräutenschießen (191).</p>	
IX. Regeln	193
<p>Regelschießen (193). — Das deutsche Regelspiel (194). — Das Langschießen (196). — Das Bouleispiel (197). — Das Partispiel (197). — Das Schwedenspiel (198). — Ulmer Wettspiel (199). — Die fünf Regeln (200). — Regelwerfen im Freien (201). — Der Wurfbegelschub oder der Baumelschub (202).</p>	
X. Schießen und Schleudern	203
<p>Schießen mit Tesching und Zimmerstutzen (203). — Das Bogenschießen (204). — Stechvogelschießen (206). — Das Armbrustschießen (207). — Die Pyramidenscheibe (207). — Wurfspeer und Lanzenwerfen (208). — Hammerwerfen (208). — Das Werfen mit Wurfsstöcken (209). — Die Schleuder (209). — Das Diskuswerfen (209). — Hakenwerfen (210). — Glöckchen, Klinge! (210). — Swappa (210).</p>	

	Seite
XI. Ganzspiele	212
Der Rirmesbauer (214). — Nationaltänze (214).	
XII. Volksbelustigungen	215
Das Ringelreihen und der Raitanz (215). — Wettlauf (216). — Stangentklettern (216). — Scherenschneiden (216). — Brezelhüpfen (216). — Ringstechen (217). — Sachhüpfen (217). — Stelzengehen (217). — Eierfuchen (218). — Eierkippen (219). — Eierlesen (219). — Eierrollen (220). — Der Reifentanz (220). — Fächerstechen und Wasserfeste (222). — Rennen (223). — Das Hunderennen (223).	
XIII. Lebende Bilder, Charaden und Marionetten	224
Lebende Bilder (225). — Die Aufführung von Charaden (229). — Eine lebende Bildergalerie (231). — Ein Marionettentheater (231).	
XIV. Domino	233
Die gewöhnliche Partie (233). — Domino mit Raufen (235). — Domino zu Vieren (236). — Domino-Whist (236). — Zusammenfassung (236). — Andre Arten Domino (237). — Umgekehrtes Reimlotto (237).	
XV. Das Lotto	242
Das Reimlotto (242). — Reihenlotto (243). — Gesichtslotto (243). — Citatenlotto (243). — Sprichwörterlotto (243). — Das Bergierlotto (244).	
XVI. Brett- und Positionsspiele	245
Spiele auf dem Dambrett (245). — Wolf und Schafe (248). — Das Mühlespiel (249). — Das große Mühlespiel (250). — Das Festungs- und Belagerungsspiel (252). — Das doppelte Ausweichen (253). — Chiang Kium Yang lo su can (254). — Mancolaspiel (254). — Das lange Buff (256). — Triftrat (257). — Garanguet (261). — Toffategli (Toffabille) (261). — Gammon (262). — Revertier (264).	
XVII. Das Schachspiel	267
Die Partie (277). — Schachaufgaben (303). — Auflösung der vorstehenden zwölf Schachaufgaben (306). — Der Königsprung (307). — Abarten des Schachspiels (308).	
Das Vierschach	310
XVIII. Bagatelle und Tivoli	325
Das Bagatellspiel (325). — Das Tivoli (325).	
XIX. Das Billardspiel	327
Das Billard und die dazu gehörigen Utensilien (328). — Das Stoßen der Kugeln (331). — Die Theorie des Billardspiels (336). — Praktische Beispiele (340). — Die verschiedenen Billardpartien (342).	
XX. Das Würfeln	355
Spiele mit drei Würfeln (355). — Spiele mit zwei Würfeln (358). — Spiele mit einem Würfel (358). — Glöde und Hammer (359).	
XXI. Kartenspiele	361
Stat (361). — Stat zu zweien mit dem Strohmänn (383). — Whist (385). — Whist mit dem Strohmänn (393). — Cayennewhist (395). — Grand (395). — Ruß (395). — Das Tarock (396). — Tarock en deux (406). — Tarock L'Hombre (406). — Tarocktapp (408). — Das Königsruferpiel (415). — Mariage oder Sechshundsechzig (417). — Schaffkopf (420). — Bilet (424). — Ecarté (431). — Besique (434). — Solo (436). — L'Hombre (443). — Anhang zu L'Hombre (455). — L'Hombre zu Vieren oder Raufquadrille (455). — L'Hombre zu Vieren ohne Raufen (455). — L'Hombre zu Fünfen (456). — L'Hombre zu Zweien (456). — Boston (456). — Alliance (458). — Bassadewitz (460). — Brandeln (460). — Briscon (461). — Brusquemville (461). — Callabra (463). — Elfern (463). — Das Euchrespiel (464). — Hom (465). — Hundertspiel (465). — Jak (466). — Imperial (469). — Kolowrat (469). — Mistigri (470). — Pollack (471). — Rams (472). — Reunion (473). — Romstecq (476). — Sixte (477). — Sizette (477). — Das Triumphspiel (477). — Bierzig vom König (478).	
XXII. Patienzen	479
Grabuge (479). — Zwölfer-Patience (481). — Zopf-Patience (483). — Paulinen- oder Aufschließe-Patience (484). — Achter-Patience (485). — Sympathie-Patience (486). — Kreuz-Patience (487).	

XXIII. Hasardspiele Seite 488

Der Zahlenkreisel oder das Totum (488). — Das Glücksrad (488). — Die Wallfahrt (489). — Roulette (489). — Pharaos (491). — Schnitt (492). — Süßmilch (493). — Landsknecht oder „Meine Tante, deine Tante“ (493). — Tempeln (494). — Blüchern (494). — Rouge et noir (494). — Onze et demi (495). — Vingt-et-un (495). — Trente et Quarante oder Trente-un (496). — Florentini (497). — Macao (498). — Häufeln (499). — Dreifach (499).

XXIV. Kartenkunststücke 500

Eine von einem andern gezogene und wieder in das Spiel gesteckte Karte mit leichter Mühe herauszufinden (500). — Dasselbe Kunststück auf andre Art (500). — Die drei Könige (501). — Aus zehn Abteilungen von je zwei Karten jedem Teilnehmer zu sagen, welchen Haufen von je zwei Blatt er sich gemerkt hat (501). — Eine gezogene Karte aus einem ganzen Spiel herauszufinden (502). — Aus einer Reihe Kartenblätter diejenige zu erraten, welche sich jemand gedacht hat (502). — Auf drei Reihen Karten je ein Blatt so zu legen, daß nach jeder Richtung vier Karten gezählt werden (503).



Buch der Spiele

für Haus und Familie.





I. Gesellschaftsspiele.

~~~~~ Wortspiele.

Wie, wo und warum lieben Sie es?

Ein Mitspielender wird bestimmt, das Zimmer zu verlassen, indes die andern ein Wort vereinbaren, welches der Draußenstehende durch die obigen drei Fragen zu erraten hat. Wie man aus dem Folgenden sehen wird, muß dasselbe möglichst mehrere Bedeutungen haben und bei den Antworten muß darauf Bedacht genommen werden, daß jeder die seine von einem andern Gesichtspunkt aus gibt. Es sei z. B. Feder gewählt. Auf die Frage: „Wie lieben Sie es?“ antwortet

der erste: „Ich liebe es bunt“,
der zweite: „Ich liebe es von Stahl“,
der dritte: „Ich liebe es gedreht“,
der vierte: „Ich liebe es elastisch.“

Auf die Frage: „Wo lieben Sie es?“ antwortet

der erste: „Am Hut“,
der zweite: „In der Hand“,
der dritte: „Im Bett“,
der vierte: „Am Wagen.“

„Warum lieben Sie es?“ antwortet

der erste: „Weil es gut kleidet“,
der zweite: „Weil man mit ihm seine Gedanken kundgeben kann“,
der dritte: „Weil man gut darauf liegt“,
der vierte: „Weil man die holperige Straße weniger spürt“, u. s. w.

Derjenige, durch dessen Antwort das Wort gefunden wird, muß das nächste Mal hinausgehen und raten.

Wasser, Luft und Erde.

Jemand steht in der Mitte der Spielenden, welche in einem Kreis um ihn herum sitzen. Er nennt nun eines der drei Elemente und einen beliebigen Buchstaben und zählt schnell bis zehn, nachdem er einen aus dem Kreis aufgerufen hat. In dieser Zeit muß der Betreffende ein Tier nennen, welches in dem genannten Element lebt und mit dem aufgegebenen Buchstaben anfängt. Wer nicht sofort antwortet oder ein falsches Tier nennt, zahlt ein Pfand. Es scheint dies ein fast unmöglicher Fall, und doch kommt es in der Bestürzung und Eile oft genug vor. Man ruft z. B. „Wasser“ und „R.“ und in falscher Ideenverbindung antwortet der Überfallene übereilt: „Kamel.“ Weiß der Frager aber selbst kein Tier mit dem geforderten Anfangsbuchstaben, so zahlt er natürlich erst recht ein Pfand.

Weitersagen.

Die Gesellschaft sitzt im Kreis, und einer beginnt seiner Nachbarin etwas leise und schnell ins Ohr zu raunen; diese, wenn sie es auch nicht genau verstanden hat, gibt es, indem sie das Aufgefangene nach ihrer Idee ergänzt, in der nämlichen Weise weiter, bis es zu dem letzten gelangt. Nun teilt der erste mit, was er gesagt, und so jeder, was er verstanden und weiter gesagt. Entweder war es bloß ein Wort, z. B. „Fliegenwedel“ — der zweite versteht „Büchertrödel“, der dritte „Kriechen ist nicht edel“ u. s. f., immer aber muß es etwas Bestimmtes sein — wozu eine rasche Wortbildungsfähigkeit gehört — oder es kann auch eine Redensart, ein geflügeltes Wort sein. Der erste sagt z. B. „Gaudeamus igitur“, der zweite versteht: „Der Haushahn, der ist unsre Uhr“, der dritte: „Ein Asinus geht auf der Flur“ u. s. w. Der erste: „Guten Morgen, Bielliebchen“, der zweite versteht: „Borgen Sie mir Ihr Hütchen.“ Der dritte: „Morgen fühle ich an Ihnen mein Mütchen“ oder „Sorgen Sie für Bienen auf Ihrem Gütchen.“ Die Erweiterung des Spieles ergibt sich von selbst.

Das Telephon.

Die Gesellschaft nimmt in einer langen Reihe Platz. Die erste Person flüstert ihrem Nachbar zur Rechten schnell eine Anfrage ins Ohr, welche dieser genau, wie er sie verstanden hat, dem folgenden mitteilt. Auf diese Weise wird die Frage von Ohr zu Ohr bis zur Endstation (letzte Person) telephoniert. Gleichzeitig wird von der andern Seite her eine beliebige Antwort, die natürlich, da z. B. die Anfrage dort noch nicht bekannt ist, in gar keinem Zusammenhang stehen kann, von Ohr zu Ohr nach der Anfangsstation geschickt. Wenn nun die Endstation die Anfrage und die Anfangsstation die Antwort verkündigen, wird durch den komischen Sinn, welcher entsteht, und durch die mancherlei Verstümmelungen, welche beide Sätze unterwegs erlitten haben, große Heiterkeit hervorgerufen werden.

(Mitgeteilt von Clara Jenisch in Berlin.)

Warum und Weil.

Die Fragen gehen rechts, die Antworten links herum. Jeder gibt dem rechten Nachbar die Antwort auf die Frage, die er selbst dem linken gestellt hat, wodurch eine komische Konfusion hervorgerufen wird. Zwei Fragen und Antworten werden dies erläutern.

Es wird rechts gefragt: „Warum haben Sie stets Eile?“

Und links die Antwort gegeben: „Weil die Zeit kostbar ist.“

Es wird links gefragt: „Warum tragen Sie eine Perücke?“

Und rechts die Antwort gegeben: „Weil ich bedeutender scheinen möchte, als ich bin.“

Bei der lauten Mitteilung würde es aber heißen: „Ich trage eine Perücke, weil die Zeit kostbar ist“ und „Ich habe stets Eile, weil ich bedeutender scheinen möchte, als ich bin.“

Verlobungskarten.

Rechts werden die Namen der Braut, links die des Bräutigams gegeben. Die Veranlassung zu dieser Verlobung läßt man sich von einem beliebigen Dritten sagen. Angeführte Gründe:

„Um mit Herrn K. Duetten zu singen.“

„Um einen Retter in der Not zu haben.“

„Um zu proben, wie Frä. A. kocht.“

„Um Frä. S. im Haus beobachten zu können.“

„Um einem Duell zwischen zwei Bewerbern vorzubeugen.“

„Um nichts unversucht zu lassen.“

Ähnlichkeit und Unterschied.

Die Gesellschaft sitzt im Kreis, und rechts herum wird leise dem Nachbar eine Person, links ein Gegenstand in das Ohr geflüstert. Die Ähnlichkeit und den Unterschied zwischen beiden anzugeben, ist nun seine Aufgabe. Wenn alle bereit sind, finden die Mitteilungen der Reihe nach statt. A. beginnt etwa so: „Ich habe Herrn Leutnant K. und einen Zuckerhut bekommen. Beide sind blau von Kleid; der Zuckerhut muß sich zerhauen lassen, Leutnant K. haut selber ein.“ Oder: „Mir wurde Frä. M. zugeteilt, die ich mit einem Puterhahn vergleichen soll. Beide werden aufgeregt, wenn sie scharlachrotes Tuch sehen — Frä. M. aus Vergnügen, der Puterhahn aus Zorn.“

Taschentuch-Zuwerfen.

Obgleich das Spiel eigentlich mehr für Kinder ist, so werden doch auch Erwachsene Vergnügen daran finden, wenn die betreffenden Antworten erschwert werden. Die gewöhnliche Spielweise ist die, daß jemand aus der Gesellschaft ein Hauptwort nennt, indem er irgend einer Person aus der Gesellschaft ein Taschentuch zuwirft und diese damit zur Ergänzung des ersten

durch ein daran passendes zweites Wort auffordert. Die Anfügung muß unverweilt geschehen, sonst wird ein Pfand gegeben, was selbstverständlich auch geschieht, wenn der Betreffende kein Zusatzwort finden kann. Ganz gewöhnliche Worte wie: „Tuch“, „Pelz“, worauf der Auffangende etwa „Rock“, „Kragen“, „Besatz“ anfügen könnte, oder „Brot“, wozu „Korb“, „Messer“, „Teller“ sich von selbst ergeben, dürfen nicht gewählt werden.

Nach Übereinkommen bestimmt man: ob das erste und zweite Wort ein- oder zweisilbig sein sollen, oder umgekehrt, wodurch die Schwierigkeit erheblich gesteigert und die Zahl der Pfänder natürlich vermehrt wird. Dies wird auch erreicht, wenn man Worte wählt, die sich nicht leicht zur Zusammensetzung eignen, wie z. B. „Mensch“, auf welches weder ein Reim, noch ein Zusatzwort zu finden ist.

Will man das Spiel noch interessanter machen, so setzt man ein bestimmtes Gebiet fest, in welchem sich die Worte bewegen müssen, z. B. in dem der Litteratur, der Theatererscheinungen, der Geschichte u. s. w., wie „Mutter — Segen“; „Wunder — Lampe“; „Rosen — Müller“; „Geier — Wallh“; „Meister — Singer“; „Kanonen — Futter“; „Winter — Märchen“ u. s. w.

Man kann das Spiel auch schwieriger machen, wenn man sich nicht an zwei Wörtern genügen läßt, sondern immer weitere Zusammensetzungen sucht. Hat z. B. A. das Tuch an B. mit dem Wort „Haus“ geworfen, so antwortet dieser mit „Thür“, darauf wirft er es C. zu, welcher „Schloß“ anfügen muß. Dieser wirft es weiter zu D., welcher „Herr“ sagt. Nun wird es E. zugeworfen, welcher vielleicht „Schaft“ folgen läßt. Nach letztem wird es wohl kein weiteres anzufügendes Wort geben. Es kommt darauf an, die Worte so zu wählen, daß die Zusammensetzungen möglichst lang fortgeführt werden können. Will man dagegen recht viel Pfänder einheimen, so wird es schlaun Spielern leicht gelingen, die nachfolgenden durch schwierige oder unmögliche Fortsetzungen in Verlegenheit zu bringen.

(Mitgeteilt von Klärchen Mauthner in Prag.)

Anstatt beim Zuwerfen des Tuches von einem zum andern die erste Hälfte eines zusammengesetzten Hauptwortes zu nennen, welches der andre ergänzen, oder ein Tier, dessen Laute der andre nachahmen muß, sagt der erste irgend einen kurzen Satz beim Werfen, z. B. „Keine Rose ohne Dorn“, worauf der andre auch wieder mit einem Satz mit „kein — ohne“, der sich aber auf den ersten reimt, also hier z. B. „Kein Dohse ohne Horn“ antworten muß.

Noch erschwrender ist es, wenn anstatt der Ergänzung von Worten oder Sätzen z. B. die Übersetzung von Fremdwörtern gefordert wird, was nebenbei der jetzt herrschenden Richtung, alles zu verdeutschen, ganz entspricht. Als besondere Aufgabe muß der erste ein Wort mit A anfangend aufgeben, der nächste mit B u. s. w., und es dürfte viel Überlegung kosten, bis für jeden Buchstaben im Alphabet ein Fremdwort, welches mit demselben anfängt, gefunden wird.

Idealisten und Realisten.

Die Gesellschaft sitzt im Kreis und hat sich in zwei Parteien geteilt, so daß die eine Hälfte des Kreises von den Idealisten, die andre von den Realisten gebildet wird. Ein Idealist beginnt z. B. „Wie ist doch das herrliche Himmelsgewölbe so blau und wie mild leuchtet die Sonne!“ und wirft das Taschentuch einer Realistin im Kreis zu. „Das ist mir sehr lieb“, sagt diese, „da wird morgen meine Wäsche um so besser trocknen. — Aber eine andre Sorge habe ich, die Kornpreise steigen immer mehr, da wird es im nächsten Winter wieder ordentlich teuer werden! Nicht wahr, Herr A.“ Herr A. von den Idealisten fängt das ihm zugeworfene Taschentuch auf und erwidert schwärmerisch: „Was thut mir das? Wenn ich in die blauen Augen des Fräulein C. blicken darf, dann erscheint mir ein Stück trockenes Brot wie das köstlichste Mahl!“ u. s. w.

Es kommt darauf an, daß jede Partei die Sätze möglichst so wählt, daß die andre nicht eine entgegengesetzte Bemerkung daran anschließen kann, denn wer nicht sofort antwortet, wenn ihm das Taschentuch zugeworfen ist, muß ein Pfand zahlen. (Mitgeteilt von Clara Jenisch in Berlin.)

Amor kommt.

Man wirft einem der Mitspielenden ein Taschentuch mit dem Ausruf zu: „Amor kommt!“ Dieser muß schnell mit einem Eigenschaftswort, über dessen Anfangsbuchstaben man sich vorher geeinigt hat, antworten. Ist also z. B. P gewählt, so kann man sagen: „pausbäckig“, „polternd“, „parierend“, „pfeifend“, „passend“ u. s. w. Wer nicht schnell antwortet, gibt ein Pfand. Es kommt nun darauf an, das Spiel mit dem einen Buchstaben möglichst lange fortzusetzen, indem das Tuch immer weiter von einem zum andern geworfen wird, um das Antworten dadurch zu erschweren und interessanter zu machen.

In verkehrten Sprichwörtern.

Ein Zwerfspiel, bei welchem der eine die Hälfte eines Sprichwortes sagt und der andre die Hälfte eines andern unverweilt daran setzen muß.

Der erste wirft das Taschentuch und ruft: „Er schüttelt das —“

Der zweite schließt daran: „aus der Pistole“, und ruft, das Tuch einem dritten zuwerfend, „Ende gut —“

Der dritte: „läßt lang hängen.“ — „Morgenstunde —“

Der vierte: „hat niemand gereut.“ — „Man muß das Eisen schmieden —“

Der fünfte: „wenn's dem Esel wohl ist.“ — „Guter Rat —“

Der sechste: „schützt vor Thorheit nicht.“ — „Wie du mir —“

Der siebente: „so halt's wider.“

Das Höflichkeitsalphabet.

Der erste in der Gesellschaft fragt: „Wie gefalle ich Ihnen?“ Hier= auf erfolgen die Antworten in alphabetischer Ordnung im Kreis. A. sagt: „Außerordentlich.“ B. sagt: „Bezaubernd.“ C. „Courschneidend nicht gut“ u. s. w.

Der zweite fragt: „Was halten Sie von meinem Dichtergenie?“

Erste Antwort: „Aller Anfang ist schwer!“

Zweite Antwort: „Bedeutende Leistungen verlangen Zeit!“

Dritte Antwort: „Censurieren Sie sich selbst mehr!“

Und so fragt jeder der Reihe nach. Wer keine Frage oder keine Antwort weiß, bis drei gezählt ist, gibt ein Pfand.

Mit gegebenen Anfangsbuchstaben.

Wer freiwillig oder gewählt den Anfang macht, hat zu sagen, wohin er reist. Doch müssen alle Worte mit demselben Buchstaben beginnen. Gleiches thut der zweite und alle folgenden, was natürlich für die später an die Reihe Kommenden immer schwieriger wird, weil niemand wiederholen darf, was schon da war. Wem ein Wort fehlt, wer zu lange zögert oder schon Genanntes wiederholt, gibt ein Pfand oder zahlt sonst eine bestimmte Strafe. Hat ein Buchstabe die Runde gemacht, so wird ein andrer gewählt, bei dem aus Billigkeitsrücksichten nun der letzte anfängt.

In einer Gesellschaft von Erwachsenen wird dieses sonst sehr einfache Spiel dadurch pikant gemacht, daß man ungewöhnliche und überraschende Orte oder Namen in Zusammenhang bringt; z. B.: „Ich heiße Utreus, komme von Attika, handle mit Antiquitäten und reise nach dem Atna.“ Oder: „Ich heiße Melanchthon, komme von Memphis, handle mit Mumien und gehe nach der Metropole von Marokko.“

Dieses Spiel kann auf alle Weise variiert werden, indem man mit den nämlichen Anfangsbuchstaben sagt, was man ist, mit wem man sich zu verloben gedenkt, wohin man seine Hochzeitsreise machen möchte, und wo man seinen bleibenden Wohnsitz zu nehmen wünscht. Z. B.: „Ich bin Verg= rat, beabsichtige mich mit der Bernsteinhexe zu verloben, eine Hochzeitsreise nach dem Brocken zu machen und auf dem Blockberg ein Haus zu bauen.“ Da die Damen von diesem Spiel nicht ausgeschlossen sein dürfen, so könnte Frä. B. sagen: „Ich heiße Linchen, handle mit Locken, komme von Lauter= brunn und gehe nach London.“ Oder: „Ich bin eine Korintherin, gedenke mich mit einem Krauskopf zu verloben, wünsche mit ihm einen Ausflug in die Katakomben zu machen und mich in Kapernaum dauernd nieder= zulassen.“ — „Ich heiße Harlequine, handle mit Haarzöpfen, komme vom Harz und reise nach Harburg.“

Zur Abwechslung kann man auch die Buchstaben der Reihe nach folgen lassen. Sind z. B. fünf Personen zusammen, so beantwortet die erste alle Fragen mit dem Anfangsbuchstaben A, die zweite mit B, die dritte mit C

u. f. w. Nun fragt jemand die erste z. B.: „Wo kommen Sie her?“ Antwort: „Aus Aachen.“ Frage an B.: „Wo haben Sie dort gewohnt?“ „Im Bären.“ An C.: „Waren Sie dort zufrieden?“ „Charmant war es.“ An D.: „Wie hieß denn der Wirt des Hotels?“ „Deinhardstein.“ An E.: „Was haben Sie denn gegessen?“ „Entenbraten“ u. f. w.

Frage und Antwort mit Buchstabenbestimmung.

In diesem Spiel müssen alle Hauptwörter der Antwort mit dem nämlichen Buchstaben beginnen, den der Fragende bestimmt. Z. B. mit Q.

Frage: „Gehen Sie gern spazieren?“

Antwort: „Es ist mir eine Qual, wenn ich nicht wenigstens einmal täglich bis zur Quelle gehen kann, wo der Quendel so üppig blüht.“ Oder mit K.

Frage: „Welcher Lektüre geben Sie den Vorzug?“

Antwort: „Ich lese, wie Kerges, am liebsten mit Kxlographien illustrierte Kenien.“

Wer sich irrt und ein Hauptwort mit einem andern Anfangsbuchstaben, als dem angegebenen übereilt anwendet, gibt ein Pfand.

Das goldene ABC.

Einer aus der Gesellschaft fragt den ersten: „Was macht die Liebe?“ Dieser antwortet mit einem Wort, das mit A anfängt, z. B. „anmaßend“; und so muß der Reihe nach fort jeder mit Worten, die den gleichen Anfangsbuchstaben haben, antworten. Wer keines weiß, gibt ein Pfand. Sind die Spielenden mit dem A durch, so geht die Frage: „Was macht die Liebe?“ von neuem an, und es folgen die Worte mit B z. B. „barmherzig“, „brav“ u. f. w. Ist der Spielerkreis ein zahlreicher, so nimmt einer dem andern das Wort gewissermaßen vor dem Mund weg, und die Pfänder häufen sich, wenn der Nächstfolgende in seiner Verlegenheit nichts weiß. Auch der gibt ein Pfand, welcher ein gesagtes Wort wiederholt. Ähnlich ist das folgende Spiel:

Von Buchstaben zu Buchstaben.

Es gilt das Ziel einer Reise, unter welchem sich jeder einen beliebigen Ort denkt, der sich unter dem Buchstabieren von einem zum andern umbildet, zu nennen. Zum Schluß sagt jeder, welchen Ort er in Gedanken hatte, als er seinen Buchstaben anfügte.

Nehmen wir an, der erste sagt B und denkt sich Berlin, der zweite sagte aber nicht e, sondern a und will nach Baltimore. Dem dritten fällt es gar nicht ein, so weit zu reisen, und er sagt u, denn er gedenkt sich nach Baugen zu begeben. Der Vierte will nicht nach Baugen, sondern nach Baumgarten und sagt m; aber sein Nachbar hat einen andern Wunsch und fügt a hinzu. Nun weiß niemand weiter. Der letzte wollte nach Baumannshöhle im Harz.

Bei wem es stockt, der zahlt ein Pfand.

Nach dem Alphabet bestimmen.

Einer fragt die Mitspielenden dem Alphabet und der Reihe der Plätze nach, welche sie eingenommen haben, irgend etwas, und jeder antwortet mit Benutzung desselben Anfangsbuchstabens. Beispiel.

Erste Frage: „Wenn ich eine Auster wäre, wozu würden Sie mich bestimmen?“

Antwort: „Auszuziehen.“

Zweite Frage: „Was sollte aus mir werden, wenn ich ein Baum wäre?“

Antwort: „Bauholz“ u. s. w.

Wer nicht sogleich zu fragen und zu antworten weiß und dadurch eine Stockung im Spiel veranlaßt, muß sich umbrehen, dem Kreis den Rücken zuwenden und zählt nicht mehr mit.

Worte verteilen.

An sämtliche Mitspielende werden einzelne Worte verteilt, die möglichst in keinem Zusammenhang stehen. Der erste erhält z. B. „Einmachebüchse“, der zweite „Tintensaßdeckel“, der dritte „Kundreisebillet“, der vierte „Klavierstuhl“ u. s. w. Der erste beginnt nun seine Erzählung und hat zur Aufgabe, nach einiger Zeit eines der verteilten Worte in derselben anzubringen, worauf der Inhaber desselben sogleich fortfahren und bald wieder ein weiteres verteiltes Wort bringen und damit die Erzählung auf den nächsten übertragen muß. Wer nicht aufpaßt, wenn sein Wort fällt, muß ein Pfand geben, ebenso, wer nicht weiter kann. Natürlich kommt es dabei dem Ganzen zu gute, wenn die Geschichte mit möglichst viel Witz vorgetragen wird.

Fräulein Anna würde also beginnen: „Eben hatte ich die letzte Einmachebüchse in den Schrank getragen — wir hatten nämlich den Tag über Obst eingekocht — als die Thür aufging und mein Vater hereintrat, in der Hand drei Kundreisebillets — (Herr Krause fährt fort) „Gut, daß ihr endlich fertig seid mit eurer Einmacherei, du und die Mutter“, sagte er, „da wird nun nichts im Weg stehen, daß wir unsre langbesprochene Reise endlich unternehmen.“ Bei diesen Worten wollte er sich setzen, denn er hatte einen langen Spaziergang durchs Rosenthal gemacht und war müde, aber o weh, alle Stühle waren mit Gegenständen bedeckt, die wir zum Einmachen gebraucht hatten, nur der Klavierstuhl — (Fräulein Celestine hat Klavierstuhl und fährt fort) war noch frei, und diesen rückte sich Fräulein Annas Vater an den Tisch, um auf einer Karte den Weg der Reise zu zeigen. Um aber den Ausgangspunkt anzugeben, fand er nichts andres als den Tintensaßdeckel“ — das Wort von Herrn Paul, welcher nun die Erzählung fortsetzt u. s. w.

Die Reisebeschreibung.

Jeder bekommt ein Wort, welches er dem Reisebeschreiber, wenn dieser ihn durch einen Blick dazu auffordert, nennt, und welches dieser in die Ge-

schichte seiner Abenteuer, ohne zu stocken, einflechten muß. Er beginnt etwa seine Reise an einem schönen Maitag; da wird ihm das Wort „Hagelförner“ genannt, und der heitere Himmel über ihm verfinstert sich plötzlich, ein Donnerwetter grollt in der Luft; das Wort „Fußlappen“ soll nun angebracht werden, und der Reisende erzählt weiter: „graue Nebelstreifen zogen wie Fußlappen über Abgründe, da plötzlich“ — er sieht wieder jemand aus der Gesellschaft an und dieser sagt: „Immergrün“ — wird es ihm blau und grün vor den Augen, Himmel und Erde erscheinen ihm wie ein unendliches Immergrün — so geht er weiter, von Zufallsworten geleitet, bis er schließlich das Ziel seiner Reise erreicht hat.

Die drei Dinge.

Von dem, welcher beginnt, werden drei Worte genannt, die mit dem nämlichen Buchstaben beginnen; der Nächstfolgende muß daraus einen Satz machen und dann drei neue Worte aufgeben. Wer keinen richtigen Satz zustande bringt, verliert das Recht, aufzugeben, und dieses geht auf den nächsten über.

A. beginnt: „Eine Kuh, ein Käse und eine Kaze —“

B. „Von der Kúhe Milch wird der Káse gemacht, den die Káze frißt.“
Ich gebe: „Esel, Eisen und Eis.“

C. „Dies ist leicht durch Benutzung des Sprichwortes: Wenn es dem Esel zu wohl ist, geht er auf eisenhartes Eis und bricht ein Bein — zu lösen. Ich biete Uhr, Unterthan und Undank.“

D. „Ein undankbarer Unterthan ist gleich einer Uhr, welche ohne Gewichte nicht lange ruhig geht. Meine Nachbarin mag Schönheit, Schirm und Schalkheit zu einem Dreiklang gestalten.“

E. „Die Schönheit ist ein Schirm, hinter welchem sich die Schalkheit gern verbirgt. Nehmen Sie: das Haus, den Hahn und den Hund.“

F. „In dem Haus ist der Hahn, vor demselben der Hund. Wie wäre es, wenn Sie den Hirsch, ein Haselhuhn und den Hunger zusammenbrächten.“

G. „Zum Stillen des Hungers dient sowohl Hirschbraten wie gebackenes Haselhuhn. Da stellen Sie nun: Elefant, Edelmann und Ehrgeiz zusammen.“

H. „Der Ehrgeiz steht einem Edelmann schlecht an; er ist die größte der Leidenschaften, wie der Elefant unter allen Tieren das größte. Mögen nun: Insel, Immen und Indien zusammen kommen.“

I. „Der Immenkorb gleicht in seiner Unnahbarkeit einer Insel, doch müssen die Immen in Indien einen weit größeren Raum haben. Sie werden genötigt: Teppich, Türken und Thür zusammenzubringen.“

K. „Der Teppich, in welchem ein Türke eingewebt ist, hängt vor der Thür.“

Das zu erratende Wort.

Einer aus der Gesellschaft soll ein Wort, welches jeder der übrigen in den Sinn genommen hat, aus den Antworten auf die Fragen, die er an die einzelnen stellt, erraten. Er verläßt das Zimmer und von den andern nennt nun jeder ein Hauptwort, welches er in seine Erzählung verflechten will. Haben alle ihr Wort gewählt, so wird der Hinausgeschickte wieder hereingeholt und richtet nun der Reihe nach an die Mitspielenden seine Fragen.

Es sei angenommen, einer hätte sich „Stiefelknecht“, ein andrer „Baum“, ein dritter „Hut“, ein vierter „Glück“ u. s. w. gewählt. Man thut gut, nicht zu außergewöhnliche Worte zu nehmen, weil diese leicht erraten werden können und sich auch schwer in einer Antwort anbringen lassen. Der Fragende beginnt nun zum ersten: „Warum sehe ich denn noch so oft spät abends Licht bei Ihnen?“ Antwort: „Meine Augen sind schwach und meine Brille trübe, und wenn ich dann zu Bett gehen will, finde ich kaum die nötigen Sachen. So geschah es mir kürzlich, daß ich eine halbe Stunde nach dem Stiefelknecht suchen mußte, und als ihn glücklich gefunden hatte, verging eine weitere halbe Stunde, ehe ich meine Hausschuhe austreiben konnte. Endlich lag ich im Bett, schlief auch gleich ein und träumte von einer Lokomotive, welche an einem Luftballon als Gondel hing und dazu durch ein Nebelhorn die schönsten Melodien erklingen ließ.“

Man wird begreifen, daß diese verschiedenen auffälligen Worte nur dazu dienen sollen, den Frager von dem eigentlichen Wort abzuziehen und auf ein andres aufmerksam zu machen. Wird das Wort dennoch erraten, so muß der Erzähler vor die Thür und seinerseits herumgehen und fragen.

Natürlich dürfen die Erzählungen nicht zu lang sein, und je geschickter die einzelnen ihre Worte in kurzen Sätzen anzubringen und doch durch andre zu umkleiden oder zu verbergen verstehen, desto angenehmer wird das Spiel werden.

Das Echo.

Man erwählt einen Erzähler, der bei Beginn des Spieles angeben muß, von wem oder von welchem Gegenstand seine Geschichte handeln wird. Er habe z. B. einen Ritter als Helden der Erzählung genannt, so verteilt die Gesellschaft die Rüstung u. s. w. so unter sich, daß der eine „Helm“ erhält, der nächste „Harnisch“, der dritte „Schwert“, der vierte „Sporen“ u. s. f. Nun beginnt die Erzählung, in welcher natürlich möglichst oft die verteilten Worte vorkommen müssen. Wird ein solches genannt, so muß dessen Inhaber dasselbe zweimal wiederholen, nennt es aber der Erzähler selbst zweimal, so darf es nur einmal wiederholt werden. Jeder Fehler gegen diese Regel wird mit einem Pfand bestraft.

Andre Anreden.

Das Personal bei diesem Spiel ist: der Graf und die Gräfin, der Gärtner und die Gärtnerin, dazu die Repräsentanten der verschiedenen Blumen aus dem Schloßgarten. Jeder wird anders angeredet. Gärtner und Gärtnerin, die mit „Hör' Er“ und „Hör' Sie“ von der gräflichen Herrschaft und mit „Ihr“ von den Blumen angesprochen werden, duzen sich; sämtliche Blumen nennen sich ebenfalls untereinander „du“, und werden auch so von dem Grafen und der Gräfin und dem Gärtnerpaar genannt, während Graf und Gräfin in der dritten Person und mit „Gnädigster Herr Graf“ und „Gnädigste Frau Gräfin“ angeredet werden.

Nachdem die Rollen verteilt sind, beginnt das Spiel, in welchem einer den andern Lügen straft. Der Graf: „Gestern war ich bei der Rose.“ Die Rose: „Das lügen der gnädige Herr Graf.“ Der Graf: „Wo warst du denn?“ Rose: „Beim Gärtner.“ Gärtner: „Das lügst du.“ Die Rose: „Wo wart Ihr denn?“ Der Gärtner: „Ich war bei der gnädigen Frau Gräfin.“ Gräfin: „Das lügt Er.“ Gärtner: „Wo waren die gnädige Frau Gräfin denn?“ Gräfin: „Ich war beim Beilchen“ u. s. f.

Jedem steht es frei, gewesen zu sein, bei wem er will, doch darf er sich niemals in der Antwort versprechen, sonst muß er ein Pfand geben. Die Hauptsache ist dabei, zu sagen, in wessen Gesellschaft man sich gern befindet.

Einen Buchstaben auslassen.

Keines der Buchstabenspiele ist schwieriger, als in einer Erzählung oder in einem kurzem Gedicht einen Buchstaben ganz auszulassen, wie z. B. das M, das L, das R, und doch kann es zuwege gebracht werden.

Die erste Aufgabe wäre also eine Erzählung ohne M. Schlüpft der verbotene Buchstabe doch hinein, so wird ein Pfand gegeben und die Geschichte darf nicht auserzählt werden. Ohne M.: „Theobald, ein Graf an eines italienischen Herzogs Hof, war wegen Verrätereie angeklagt und durch des Henkers Hand zu sterben verurteilt; seine hochgestellten Freunde, deren er viele hatte, flehten den Herzog, daß er Theobald das Leben schenken sollte. Als sie aber eine abschlägige Antwort erhielten, bestachen sie alle Wächter der Stadt, daß sie vor der Hinrichtung die Uhren einige Stunden zurückstellen sollten. Als nun der Herzog sich nach den Schlaguhren richtend, glaubte, die Exekution sei vollzogen, ließ er Theobalds Begnadigung verkünden, worauf seine Freunde in das Gefängnis eilten, die Banden des Begnadigten zu lösen.“

Ohne L. „Ein Markgraf Brisac hatte unter andern tapferen Thaten die Festung Monferat angegriffen, obzwar es verboten war, bis nicht ein Zeichen durch die Kriegstrompete dazu gegeben sei. Brisac kommt in Haft; nachdem jedoch seine Vorgesetzten für ihn gebeten, wird er mit der Mahnung freigegeben: daß die Tapferkeit ohne Gehorsam strafbar, ja ein tierisches Rasen sei, das vernünftigen Menschen nicht zieme.“

Die Beichte.

	Was wünschen Sie am meisten?	Wen lieben Sie?	Von wem werden Sie geliebt?	Was lieben Sie am meisten?	Was fürchten Sie am meisten?
1.	Im Morgenland zu leben.	Einen Unantbaren.	Von einem, der es nicht merken lassen will.	Standhaftigkeit.	Daß eines schönen Tages das Bier alle wird.
2.	100000 M., eine reiche Frau und ein Rittergut.	Meine Mama.	Von A—B.	Meinen Spiegel.	Gefellen.
3.	Ein Fürst zu sein.	Jemand, der es nicht bemerken will.	Das hoffe ich noch heute zu erfahren.	Das Konversieren.	Den Groß.
4.	Täglich hundert Mustern.	Davon spricht man nicht gern.	Von einem, dem etwas fehlt.	Kartoffeln mit Rindfleisch.	Versuchung.
5.	Was mir fehlt.	Einen Windbeutel.	Das werd' ich für mich behalten.	Einen Weizenhaufen mit Rosen bepflanzt.	Gefährliche Verbindungen.
6.	Nie vergessen zu werden.	Meinen Kanarienvogel.	Von einem, der etwas zu viel hat.	Das Halbdunkel.	Verlust meiner Freiheit.
7.	Den Don Quichote geschrieben zu haben.	Wen ich zuletzt angesehen habe.	Von einem Ritter ohne Furcht und Tadel.	Beredtes Auge und schweigenden Mund.	Weitläufige Besitzungen.
8.	In ein Kloster zu gehen.	Dem die folgende Frage vorgelegt werden wird.	Von einem Engel ohne Fleisch und Wein.	Was ganz und vollständig ist.	Ein brennendes Herz.
9.	Den Krug von der Hochzeit zu Kanaan.	Wes was lebt.	Von einem, der sein Glück nicht kennt.	Was verschlossen ist, zu öffnen.	Halbheit.

10.	Jährlich eine große Reise machen zu können.	Der mich morgen in das Schauspiel führen wird.	Darüber wäre manches zu sagen.	Die vergliebende Kritik.	Einen Korb.
11.	Daß es immer so wäre.	Dem ich mein Schnupstuch zuwerfen werde.	Von einem, der sich noch mehr ändern muß.	Ein Deutscher zu sein.	Bald sagen zu müssen: Alles ist eitel.
12.	Liebe um Liebe.	Alle, die mir mit Offenheit entgegenkommen.	Von einem, der sich am meisten liebt.	Mich in das Univerſum zu verſenken.	Im Finſtern allein zu ſein.
13.	Den Ring des Ohres.	Einen Stodfiſch, der es nicht merkt.	Von einem, der ſchon hundertmal geliebt hat.	Einen recht krauſen Brat.	Zu ſterben, ohne gelebt zu haben.
14.	Bald Hochzeit zu machen.	Einen alten Jüngling.	Von einem, der ſich Hoffnungen macht.	Wärme und Kälte, jedes zur rechten Zeit.	Unvorſichtige Nächſtenliebe.
15.	Eine Feder, die von ſelbſt ſchreibt.	Alle Deutſche, die es ſind.	Von einem, der es ſchon ſelbſt erzählt hat.	Die Mittelſtraße.	Verleumdung.
16.	Der König Salomo zu ſein.	Meine Kaſe.	Von jedem, der mich ſieht.	Bratwurst mit Schokoladenſauce.	Ein kaltes Bad.
17.	Meine Menſchenkenntniß zu bereichern.	Den ich nie hätte lieben ſollen.	Von dem, der mich zuletzt lorgnettiert hat.	Fiſchen, Zagen, Vogelſtellen.	Erraten und verraten zu werden.
18.	Nachſicht mit meinen Fehlern.	Armes Herz, verrat es nicht.	Von dem, der mir die erſte Roſe verſprochen hat.	Gefüllte Pfannkuchen mit Schlagſahne.	Schwäher.
19.	Ich zu ſein und zu bleiben.	Daß nennt man eine naſeweife Frage.	Von jemand, aus dem ich mir nichts mache.	Hahn im Korb zu ſein.	Unerwiderte Liebe.
20.	Mit läſtigen Fragen verſchont zu werden.	Der mir zuerſt ſeine Liebe erklären wird.	Von der perſonifizierten Beſcheidenheit.	Den Himmel offen zu ſehen.	Wenn es Brei regnet, keinen Löffel zu haben.

Diese Tabelle wird in folgender Weise gebraucht: Es wird ein Frager (Beichtvater) oder eine Fragerin gewählt, welche jedem aus der Gesellschaft hintereinander oder abwechselnd durch oben stehende fünf Fragen gleichsam die Beichte abhört. Der Befragte nennt als Antwort eine der Zahlen von 1—20, und der Frager gibt die Antwort zum besten, welche in der Tabelle bei dieser Zahl bemerkt ist. Daß der Frager Antworten, welche nur im Mund einer Dame passend sein würden, oder umgekehrt, auf eine schickliche Weise verändert, versteht sich von selbst. Z. B. wenn einem Mann die zweite Frage vorgelegt wurde, und er mit Nr. 1 antwortete, wird aus einem „Undankbaren“ eine „Undankbare“ gemacht u. s. w. Überhaupt kann der Fragende, wenn er die Tabelle nicht zeigt, das Vergnügen der Gesellschaft durch Unterschiebung von Antworten, welche auf die besonderen Verhältnisse des Antwortenden Bezug haben, sehr erhöhen. Man sieht leicht, welch ein reicher Quell von Lust und Laune — nicht gerade in der hier abgedruckten Tabelle, die ja nur ein Muster sein soll, sondern in der Art und Weise, in der Gattung liegt, welcher dieses Spiel angehört. Man kann Fragen und Antworten auf vielfache Weise abändern und ohne sonderliche Mühe dergleichen Tabellen liefern. Daß die Zahl der Fragen nicht auf fünf und die Zahl der Antworten nicht gerade auf zwanzig beschränkt werden darf, braucht wohl nicht noch erwähnt zu werden.

Das lakonische Spiel.

Hierbei ist die Aufgabe, daß jeder die von seinem Nachbar im Kreis an ihn gestellte Frage mit einem einsilbigen Wort beantwortet. Wer das nicht kann, wer sich zu lange besinnt, muß ein Pfand geben. Einmal schon gebrauchte Worte dürfen nicht wieder verwendet werden, so daß das Spiel, je länger es dauert, um so schwerer wird. Der erste im Kreis fängt zu B. an: „Welche Blumen lieben Sie von allen am meisten?“

B.: „Mohn!“ (Zu C.): „Was essen Sie am liebsten?“

C.: „Reis!“ (Zu D.): „Sind Sie verliebter Natur?“

D.: „Sehr!“ (Zu E.): „Wie haben Sie heute Ihren Tag verbracht?“

E. kann nicht einsilbig antworten, es müßte denn sein, daß er „faul“ sagen wollte, und das paßt ihm nicht; er zahlt daher ein Pfand und fragt weiter u. s. f.

Der Frager muß seine Frage möglichst so einrichten, daß nur schwer oder gar nicht einsilbig darauf geantwortet werden kann.

Ich schickte meinen Sohn in den Laden.

Das Spiel wird am besten beschrieben werden, wenn man das Gespräch, aus welchem dasselbe besteht, liest.

A. „Ich schickte meinen Sohn in den Laden, um zu kaufen ein Pfund M.“

B. „Mehl?“ A. „Nein!“

C. „Mohn?“ A. „Nein!“

D. „Mais?“ A. „Nein!“

E. „Milch?“ A. „Nein!“

F. „Meerrettich?“ U. „Ja!“

U. läßt so lange raten, bis das Wort mit dem betreffenden Buchstaben, welches er sich gedacht hat, gefunden wird. Wird es aber überhaupt nicht gefunden, und stellt es sich gar am Ende heraus, daß er es selbst nicht gewußt hat, dann wehe ihm! Denn das kostet wenigstens drei Pfänder, wenn nicht der Plumpsack auch noch in Thätigkeit tritt. Derjenige, welcher das Wort erraten hat, wird das nächste Mal Frager.

Vergleiche und Unterschiede.

Man bekommt rechts und links herum zwei Gegenstände oder Personen, oder eine Sache und eine Person genannt, deren Ähnlichkeit und Unterschied anzugeben sind, z. B. eine „Künstlerin“ und einen „Lampenschirm“ — einen tapferen „Feldherrn“ und eine „Uhr“ — ein „Glas“ und ein „Kleid“ — eine echte „Perle“ und eine bekannte „Dame“. Ähnlichkeiten und Unterschiede wären dann:

„Sie wirkt verdunkelnd wie ein Schirm, sie verdeckt das Strahlende nicht wie derselbe.“ — „Beide gehen miteinander voran, der erstere aber bleibt nie zurück.“ — Das Glas läßt den Inhalt durchscheinen, das Kleid verdeckt ihn, beide können plagen.“ — „Die Perle hat wohl wie Frä. U. ihresgleichen, aber sie bedarf als Schmuck der Fassung, Frä. U. ist immer gefaßt.“

Das Advokatenspiel.

Immer nur der neben dem Gefragten zur linken Hand Sitzende im Kreis, niemals jener selbst, darf auf die an ihn gerichtete Frage antworten, oder sich erlauben, durch ein Zeichen des Mißfallens oder Widerspruchs anzudeuten, wenn die ihm in den Mund gelegte Antwort auch ganz und gar nicht in seinem Sinn ist. Wer sich irrt, vorschnell antwortet oder die Antwort des Advokaten zu berichtigen sucht, verfällt in Strafe.

Der, welcher fragt, geht im Kreis umher und darf seine Frage unversehens richten, an wen er will. Er würde z. B. eine Dame fragen: „Wie urteilen Sie über Ihren linken Nachbar?“ und der zur linken Hand Sitzende antwortet: „Er ist ein charmanter Mann, dem ich mein volles Vertrauen geschenkt, seitdem ich weiß, daß er meine Abneigung gegen die übertriebenen Auswüchse der Mode — der Advokat nennt etwas, was ihm an der Toilette seiner rechten Nachbarin nicht gefällt, wie: ihren Kopfschmuck, ihre Schleppe u. s. w. — teilt.“ Oder: „Welches ist Ihre Lieblingsbeschäftigung?“ und der Advokat antwortet: „Das Kochen. Ohne den Kochlöffel wäre das Leben mir eine Einöde. Nächst dem liebe ich noch das Stopfen und Flickern, denn was ist alle Kunst und Litteratur gegenüber einem richtig eingesehten Flicken oder einer Stopferei, die wie gestrickt erscheint!“ Oder: „Mit wem würden Sie gern eine Reise um die Welt machen?“ Antwort des Advokaten: „Auf jeden Fall mit einem meiner zärtlichen Verwandten, denn da hätte ich bis zur nächsten Station schon soviel des Wunderbaren erlebt, daß ich mir das Weiterreisen ersparen könnte.“

Statt der Frage kann auch die Form der Anklage gewählt werden. Dann verfällt der Advokat zur Linken, wenn er nicht für seinen Klienten antwortet, in Strafe. Werden von diesem oder jenem Fehler begangen, die der Sprecher nicht bemerkt, so ist dieser ebenso schuldig wie jener.

Das Fragespiel.

Es werden zwei Personen, eine, die fragt, und eine, die antwortet, gewählt; die erstere sammelt links herum im Kreis der Gesellschaft die Fragen, die andre rechts herum die Antworten ein, und beide stellen sich hierauf zum geistigen Duell gegenüber, d. h. jede von ihnen hat die Aufgabe, sich in witziger Zurichtung der ihr anvertrauten Fragen und Antworten zu überbieten; namentlich muß die Antwortende schlagfertig auf dem Platz sein. Wer eine Frage oder Antwort vergessen oder ihren Sinn verkehrt hat, gibt ein Pfand; in diesem Fall melden sich die, welche übergangen oder mißverstanden wurden.

Erste Frage: „Wann wird Herr S. sich von der unangenehmen Parallele des Esels zwischen zwei Heubündeln selbst erlösen?“

Antwort: „Wenn Berg und Thal zusammen kommen,
Hat er auch ein Weib genommen.“

Zweite Frage: „Warum stellt Frä. L. ihr Licht so gern unter den Scheffel?“

Antwort: „Weil der Blinde die Rosen, gleich wie die Messeln, mit den Fingerspitzen sieht.“

Dritte Frage: „Welche Abteilung in der Gesellschaft ist Ihnen die angenehmste?“

Antwort: „Wenn die Lerchen steigen
Und die Nachtigallen schweigen.“

Der Bürgermeister von Maracaibo.

Zwei von der Gesellschaft nehmen in beide Hände brennende Lichte, stellen sich in zwei einander gegenüberliegenden Ecken des Zimmers und gehen in langsamem, pathetischem Schritt aufeinander zu. Wenn sie sich begegnen, verbeugen sie sich tief voreinander, und der erste spricht zum andern im betrübtesten Ton: „Haben Sie schon die betrübende Nachricht vernommen, daß Seine Gnaden Don Jose Fernandez di Saño Pernambuco Buenaventura Veracruzano, caballero di absurdidad y insensatez, Bürgermeister der guten Stadt Maracaibo im Lande Venezuela gestorben ist?“ Worauf der andre mit ebenso schmerzbewegter Stimme antworten muß, daß er bis jetzt noch nichts von dem Tod Seiner Gnaden Don Jose Fernandez u. s. w. vernommen habe. Es kommt dabei darauf an, das Gespräch und die begleitenden Gebärden so traurig auszuführen, daß sowohl der andre, wie die ganze Gesellschaft zum Lachen gereizt wird, und wer zuerst lacht, muß ein Pfand zahlen und seinerseits die traurige Erzählung vom Tod des wackeren Bürgermeisters einem andern vortragen.

Ratsspiele.

Morra.

Morra ist ein in südlichen Gegenden sehr beliebtes Ratsspiel, bei welchem es lediglich auf den Zufall ankommt. Vielfach wird es um Geld gespielt, und die Spieler können sich, in Italien z. B., so dabei erhitzen, daß der unbeteiligte Zuschauer in jedem Moment glaubt, daß nun der eine oder der andre nach dem allzeit bereit stehenden Messer greift, um auf diese drastische Weise den ausgebrochenen Streit zu schlichten.

Beide Gegner treten einander gegenüber und halten die geschlossene Faust in Gesichtshöhe. Plötzlich strecken beide zu gleicher Zeit eine beliebige Anzahl Finger aus und nennen dabei eine Zahl. Es streckt z. B. der erste 3 Finger aus und ruft 5; der zweite zeigt vielleicht 4 Finger und ruft 8. In diesem Fall hat keiner gewonnen, denn es muß die Zahl getroffen werden, welche man erhält, wenn die ausgestreckten Finger beider Spieler zusammengezählt werden. Raten zufällig beide Gegner richtig, so gilt der Zug nicht. In obigem Fall hätte also $(3 + 4 =) 7$ gerufen werden müssen. Derjenige gewinnt, welcher die richtige Summe nennt, wenn zugleich der andre falsch ratet. Hebt also der erste Spieler 4 Finger auf und ruft 6 und der zweite hat zu gleicher Zeit 2 Finger gezeigt und vielleicht 5 gerufen, so hat der erste gewonnen, der zweite verloren.

Anstatt Zahlen zu raten, kann man das Spiel auch nur auf Gerade und Ungerade stellen.

Paar oder Unpaar.

Noch einfacher wie Morra ist das Spiel, daß man eine beliebige Anzahl Steinchen, Bohnen, Geldstücke oder dergleichen vom Boden oder vom Tisch aufgreift und den Gegner raten läßt, ob die Zahl gerade (paar) oder ungerade (unpaar) ist. Ergibt sich beim Nachzählen sodann, daß der Gegner richtig geraten hat, so erhält er vom andern einen ausgemachten Preis, im entgegengesetzten Fall muß er denselben zahlen.

Das Spiel ist eigentlich das einfachste Hasardspiel, kann aber vielfach auch zur Entscheidung, ähnlich wie Rosen, Abzählen oder dergleichen gebraucht werden.

An der Nase zupfen.

Die Spielenden stellen sich hintereinander in eine Reihe, und der zweite hält dem ersten die Augen zu. Einer aus der Reihe schleicht heran, zupft den Vordersten sanft an der Nase und kehrt an seinen Platz zurück. Jener geht die Reihe entlang und sucht aus den Mienen zu erforschen, wer ihn gezupft hat. Wen er für den Rechten hält, den faßt er bei der Nase, führt ihn auf seinen vorigen Platz und nimmt hierauf dessen

Stelle ein. Hat er getroffen, so werden wieder dem Vordersten die Augen zugehalten, und das Spiel wird fortgesetzt. Riet er falsch, so kommt der andre vom ersten Platz zurück und führt ihn bei der Nase wieder an seine vorige Stelle.

Wo ist der Knoten?

Beide Enden eines langen Bandes werden zusammengeknüpft. Dann bildet die Gesellschaft einen Kreis und faßt das Band so, daß es gespannt ist, mit den Händen, und indem es durch die hohl gehaltenen Finger gleitet, wird unter Tanzen gesungen:

Das Band ist gebunden
Der Freude zum Preis,
Der Knoten gewunden,
Auf! Formet den Kreis!
Wir schieben den Knoten
Von Hand nun zu Hand
Und springen nach Noten,
Im Springen gewandt.

Nachdem die Strophe durchgesungen ist, schweigt der Kreis, und nur eine Stimme singt:

Hörcht, hörcht, Stillestand.

Nun wird untersucht, wo der Knoten ist? Dabei singt der Chor wieder:

Wo ist denn der Knoten
In seiner (ihrer) Hand?

Hierauf sagt einer im Kreis zu dem, bei welchem der Knoten gerade ist:

So sing' uns was,
Sag' einen Spaß,
Erzähl' ein Geschichtchen
Oder ein Gedichtchen,
Von allem nur eins,
Was, gilt uns einerlei,
Doch mußt du fertig sein,
Sobald gezählt wir drei.

Die Gesellschaft zählt nun nicht zu geschwind: „Eins — zwei — drei.“ Hat der Knoteninhaber eine der Vorschriften erfüllt, so wird er in die Mitte des Kreises gestellt, und die andern umtanzen ihn mit folgendem Chor:

Bravo, bravo, gut gemacht!
Mit Liebe werde dein gedacht!
Durch Sang und Tanz wirst du geehrt,
Denn wer was kann, den hält man wert.

Hat einer der Knotenhalter nichts gewußt oder ist er steckengeblieben, so wird er unter nachstehendem Chorgesang aus dem Kreis gejagt:

Hinaus aus dem Kreis,
Du, der nichts weiß!
Fort mit dir auf die faule Bank,
Damit dort werde die Zeit dir lang.

Dann hebt der erste Chor wieder an, und das Spiel beginnt aufs neue und dauert so lange, bis entweder alle Spielenden in die Mitte des Kreises gestellt oder aus demselben herausgetrieben sind.

Ringsuchen.

Beim Ringsuchen befindet sich ein Ring an einem langen Bindfaden, dessen beide Enden zusammengebunden sind. Der ganze Kreis nimmt nun den Bindfaden in die Hände und einer schiebt dem andern den Ring zu, ohne daß es der in der Mitte Stehende, Suchende, bemerkt. Auf dessen Kommando müssen alle die Hände stillhalten, und er darf zweimal von verschiedenen Personen die Hände öffnen lassen, wo er gerade den Ring vermutet. Hat er falsch geraten, so kostet es ihn ein Pfand, während im andern Fall der, bei welchem der Ring gefunden wurde, nun suchen muß.

Das Mumienspiel.

Ein Teil der Gesellschaft begibt sich in ein durch Vorhänge, Spiegel und dergleichen möglichst magisch beleuchtetes Zimmer, und jeder wird von dem Spielleiter in ein weißes Bettuch derart eingehüllt, daß nur die Augen zu sehen sind, die überdies noch durch weiße Ringe, anders gefärbte Augenbrauen u. s. w. möglichst verändert sein können. Hierauf werden alle Mumien der Reihe nach an die Wand gesetzt, und von der Gegenpartei muß nun einer nach dem andern in das Zimmer kommen und eine der verhüllten Gestalten zu erraten suchen. Gelingt es ihm, so darf er die betreffende Mumie durch einen Kuß erlösen, teilt ihm aber der Spielleiter mit, daß seine Vermutungen falsch sind, so wird er mit Schimpf und Spott zu seiner Partei gejagt, und ein anderer muß sein Glück versuchen.

(Mitgeteilt von Martha Böttcher in Berlin.)

Wessen Auge ist es?

Man verschließt eine Thüröffnung durch Shawls oder Tücher und läßt nur in der Gesichtshöhe einen kleinen Platz offen, vor welchem ein Stück Papier befestigt wird. In demselben ist ein Loch so groß, daß man gerade ein Auge des Dahinterstehenden sehen kann. Jemand aus der Gesellschaft wird bestimmt, der zuerst raten soll. Dieser begibt sich auf die eine Seite der Thür, während die andern der Reihe nach durch das Loch blicken. Gelingt es ihm, jemand an dem erblickten Auge zu erkennen, so muß der Erkannte an jenes Platz und raten.

Es ist gar nicht so leicht, dieses Erraten, wenn man auch meint, man kenne das eine oder andre, einem vielleicht sehr liebe Auge genau.

Konfurrenzraten.

Die Gesellschaft teilt sich in zwei gleiche Parteien, welche an den entgegengesetzten Enden des Zimmers Platz nehmen. Von jeder Partei geht

einer hinaus, und die beiden besprechen sich über ein Wort, welches sie zu raten aufgeben wollen. Darauf kehren sie jeder zu der fremden Partei zurück, welche sich bemühen muß, durch Fragen das Wort herauszubekommen; besonders schwer ist die Aufgabe, wenn vorher ausgemacht wird, daß die Fragen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden dürfen. Diejenige Partei, welche das Wort zuerst errät, welches übrigens durchaus nicht immer ein Gegenstand zu sein braucht, sondern auch irgend ein Begriff, ein sagenhaftes Gebilde, ein Gedanke sein kann, hat das Recht, den Herrn von der andern Partei, welcher mit hinausgegangen war, und ihr eben das Wort aufgegeben hatte, zu den Ihrigen zu zählen. Gewonnen hat diejenige Partei, welche am Schluß die meisten auf diese Weise eroberten Teilnehmer zählt.

Reimspiele.

Namen mit Reimen.

Jede Dame und jeder Herr wählen der Reihe nach einen beliebigen Namen, und nachdem derselbe ausgesprochen ist, muß der (oder die) links Sitzende einen Reim darauf machen. Zum Beispiel:

Die erste: „Ich heiße Emma Rühl“,

Der zweite: „Und mache andern schwül.“

Derselbe: „Ich heiße Christoph Habenichts“,

Die dritte: „Mein Geist bedarf des Sonnenlichts.“

Dieselbe: „Ich heiße Wally Federleicht“,

Der vierte: „Hinter welcher ein schlaues Füchlein schleicht.“

Derselbe: „Ich heiße Robert Streng“,

Die nächste: „Dem stets sein Haus zu eng.“

Durch die in diese Reime hineinspringenden Anspielungen können sie genügend gewürzt werden;

oder

von Nachbar zu Nachbar gibt sich jeder einen Pseudo-Dichternamen, und der Nächstfolgende reimt darauf in demselben Rhythmus und Sinn.

Der erste: „Ich heiße Hanno Hopfenstroh“,

Der zweite: „Und schreibe ein Heldengedicht: „Der Floh“.“

Derselbe: „Mein Pseudonym ist Edgar Precht“,

Die dritte: „Ich mache alles Gute schlecht.“

Dieselbe: „Man nennt mich Freiin von der Flicht“,

Der vierte: „„Das fliegende Meerschweinchen“ nenn' ich mein Gedicht.“

Die Reimsilbe erraten.

Einer wählt ein Wort, das er dem Spielführer anvertraut, und beginnt mit einem Reimwort auf dasselbe, worauf die andern folgen. Wer das in den Sinn genommene Wort trifft, darf ein andres aufgeben. Das

Reimwort muß in einem Vers angebracht werden. Als Probe die Silbe „and“ und als Wort „Rand“.

1. „Das Pfand in meiner Hand“
2. „Mir ist es zuerkannt.“
3. „Ich liebe dieses Land.“
4. „Wie ist es denn genannt?“
5. „Es heißt der Ostseestrand“
6. „Und führet Riez und Sand.“
7. „Hört doch den Wörtertand“
8. „Wie widerhallt die Wand.“
9. „Der Bogen ist gespannt“
10. „Der Pfeil ist abgesandt.“

u. f. w.

Ist das Wort noch nicht darunter, so geht das Reimen ein zweites und drittes Mal im Kreis herum.

Namensspiele.

Einer nach dem andern gibt zwei Worte auf, welche mit den gleichen Anfangsbuchstaben beginnen müssen, wie der Name, auf welchen sich die Worte beziehen. Sie können Namen aus der Geschichte, der Kunst u. f. w., aber auch aus der gerade anwesenden Gesellschaft sein. Zum Beispiel:

- „Karl Gupkow“ — „Kerniges Genie.“
 „Felix Dahn“ — „Freimütiger Deutscher.“
 „Georg Ebers“ — „Gelehrter Egyptolog.“
 „Gabriel Max“ — „Genialer Maler.“
 „Viktor Schefel“ — „Versgewandter Schriftsteller.“
 „Emily Tanner“ — „Entzückendes Täubchen.“
 „Julius Liebner“ — „Jugendlicher Leichtfuß.“

Leberreime.

Wem sind sie nicht bekannt, jene alten ehrwürdigen Leberreime, an denen sich schon der Witz unsrer Voreltern übte, wenn beim fröhlichen Mahl ein Hechtgericht oder sonst irgend ein Fisch aufgetragen wurde! Dann kam es darauf an, auf die Reile:

„Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem —“

(folgte ein beliebiger Tiername), eine zweite Reimzeile zu finden. So soll seiner Zeit Lessing gereimt haben:

„Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Bär,
 Der Herr, der dort am Tische sitzt, der nennt mich immer Er!“

Noch heute ist es eine ganz vergnügliche Beschäftigung, solche Reime herauszufinden, besonders wenn einer aus der Gesellschaft immer die erste

Zeile angibt und sämtliche andre einen Reim, so gut oder schlecht sie ihn zustandebringen, suchen, z. B.:

„Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Schwein“,
worauf A. reimt:

„Wer darauf keinen Reim entdeckt, fällt mit 'nem Pfand herein!“

B. sagt dagegen:

„Den zweiten Vers, den find' ich nicht, drum laß ich's lieber sein!“

C. begeistert sich zu dem schönen Vers:

„Ich schließe all mein Liebesweh im Namen „Emmy“ ein!“

und D. sagt gar:

„Ist's Schwein auch kein sehr feines Tier, mein Vers, der ist doch fein!“
u. s. w.

Viel hübscher natürlich ist es, wenn man neckische Anspielungen in die Verse bringen kann. Zum Beispiel:

„Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Frosch,
Zu Rosse keiner sitzt so stramm, wie Leutenant von Stosch.“

„Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Storch,
Wer seine Sünden hören will, der mach's wie „Karl“ und horche.“

„Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Käfer,
Herr H. gefiel mir besser nie, denn als verliebter Schäfer.“

Reimspiele.

Eine unterhaltende Beschäftigung ist es, in der Art wie die bekannten Fibelalphabete, neue zu erfinden, bei denen in allen Versen von demselben Gegenstand oder derselben Handlung die Rede ist. Man kann sie auch auf zoologische beschränken, und wie bei den Leberreimen, ist auch hier die schönste Gelegenheit gegeben zu unschuldigen persönlichen Anspielungen. Im folgenden Alphabet raucht alles.

Handlung: Das Rauchen.

- A. Der Affe stiehlt sie seinem Herrn,
Er raucht Zigarren gar zu gern.
- B. Er raucht nicht, wenn er Honig leckt,
Doch sonst dem Bär der Tabak schmeckt.
- C. Auf Bäumen liegt 's Chamäleon
Und dampft gleich einem Postillon.
- D. Der Dachs hält nur mit Klaffen an,
Damit er etwas paffen kann.
- E. Der Esel meint, er sei kein Thor,
Wenn er nur Rauch qualmt die hervor.
- F. Der Fuchs nur um so list'ger preßt,
Wenn die Ziggarr' in Brand er hält.
- G. Seht, mit dem Stummel in dem Maul
Zieht auf den Acker schon der Gaul.

- H. Der Haushahn sehr pathetisch spricht:
Ich rauche — meine Henne nicht.
- J. Ichneumon hält aufs Deckblatt viel,
Das Rauchen ist ihm Zweck und Ziel.
- K. Der Kater knurrt sich müd' und matt,
Wenn Lust nicht die Zigarre hat.
- L. Es schärft dem Luchse sich der Blick,
Raucht er vom Besten Stück um Stück.
- M. Zigarrenmarder sind bekannt,
Sie rauchen stets aus dritter Hand.
- N. Das Nashorn selbst schnupft heute nicht,
Es raucht Zigarren von Gewicht.
- O. Dem Ochsen wird das Lastzieh'n schwer,
Und darum pafft er um so mehr.
- P. Der Pudel unverdrossen rennt,
Wenn ihm im Maul der Glimmstiel brennt.
- R. Der Rab', wenn er genug geträcht,
Sich gern an einem Pfeifchen lekt.
- S. Der Spatz hat mancherlei zu thun,
Doch die Zigarre darf nicht ruh'n.
- T. Des Tigers Blutgier legt sich dann,
Wenn er gesättigt dampfen kann.
- U. Der Uhu scheut das Sonnenlicht,
Doch Tabakbrand, den scheut er nicht.
- V. Die Viper macht ein lang Gesicht,
Weil Frauen sollen rauchen nicht.
- W. Der Widder ist so stöbig nicht,
Wenn er Zigarren hat und Licht.
- Z. Zaunkönig hüpfst von Nest zu Nest,
Der Schnabel hält den Glühstiel fest.

Spiele mit Gesten.

Ohne die hastige Gebärdensprache der Taubstummen nachzuahmen, ist es die Aufgabe der Spielenden, mittels Gesten möglichst zutreffend einer Empfindung Ausdruck zu geben, und, wo es am Platz, den Humor in Mienen und Bewegungen walten zu lassen. Wer eine unrichtige Gebärde macht und dadurch den Erratenden irre führt, wird gestraft.

Stimmungen erraten.

Die Gesellschaft wählt eine allgemeine Stimmung, wie: „zornig“ sein — „traurig“ sein — „hoffnungsvoll“ sein — und dergl. Wenn der, welcher

die Stimmung erraten soll, ins Zimmer tritt, so hat jeder der Anwesenden eine derselben möglichst entsprechenden Stellung angenommen. Die Frage, die der Ratende an den einzelnen richtet, wird nur durch eine Geste beantwortet, die selbstverständlich die angenommene Stimmung erkennbar ausdrücken muß. Derjenige, bei welchem die gewählte Stimmung erraten wird, muß das nächste Mal hinausgehen und seinerseits durch Fragen die „Stimmung“ auszufundschaften versuchen.

Die stumme Antwort.

Was man oftmals nicht mit Worten auszudrücken vermag, verrät das Auge, ein Zucken der Lippen, ein Runzeln der Stirn, ein unwillkürliches Erröten u. s. w. Das Spiel „die stumme Antwort“ wird das beweisen. Bei diesem Spiel muß einer in der Gesellschaft alle Fragen durch Gebärden beantworten, und der ihn fragt, muß sie auslegen. Wiewohl man vieles durch die Gebärdensprache auszudrücken vermag, so doch nicht alles und jedes; daher müssen die Fragen danach eingerichtet sein.

Namenwechsel.

Nachdem die Spielenden untereinander ihre Namen getauscht haben, nimmt einer — der vorher dazu erwählt wurde — in der Mitte des Kreises, wo sich zwei Stühle befinden, Platz, ruft einen der Mitspielenden unter dem angenommenen Namen zu sich und erkundigt sich nach diesem und jenem bei ihm. Die Antworten müssen stets im Geist der gespielten Person gegeben werden und durch deren Gebärden und Gewohnheiten in feiner Weise nachgeahmt werden. Der erste verläßt nach stattgefundener Unterhaltung seinen Platz, der zweite ruft einen dritten u. s. f.

Auf dem Schiff.

Einer stellt das „stille Meer“ vor, indem er, wenn es genannt wird, die Hände flach ausstreckt; der zweite das „ungestüme Meer“ durch eine wellenartige Bewegung der Hände; der dritte das „aufgeblähte Segel“ durch Aufblasen der Backen; der vierte den „guten Wind“ durch Lachen; der fünfte das „Rudern“ durch das Armschwenken im Kreis; der sechste den „bösen Wind“ durch Weinen u. s. w.

Einer schildert nun den Zustand des Schiffes und die Meerfahrt, und die Betreffenden machen die Bewegungen dazu, oder einer macht diese, und der, welchen es angeht, sagt, in welchem Zustand man sich auf der See befindet, und fährt fort, z. B.:

A. „Das Schiff schwebt in der Meeresstille.“

B. (Die Hände flach ausstreckend.) „Doch haben wir Unwetter mit Sturm zu erwarten.“

C. (Bewegt die Hände wellenartig.) „Wo bleibt der gute Wind?“

D. (Lachend.) „Er bläht bereits das Segel“ u. s. w.

Nehmen noch mehr Personen teil, so erweitert sich das Spiel durch neue Gegenstände und Bewegungen ähnlicher Art. Die Bewegungen müssen richtig und dabei maßvoll sein; selbstverständlich verteilt man die mildereren an die Damen und die mehr stürmischen unter die Herren.

Madame Angot.

Die Gesellschaft sitzt in einem Kreis um den Erzähler, dessen Aufgabe es ist, mit möglichster Phantasie allerhand Abenteuer der „Madame Angot“ zu erzählen; bei jedem neuen Erlebnis erleidet dieselbe irgend welchen Schaden an ihrer Gesundheit, so daß sie im Anfang z. B. infolge einer Ohrfeige, die sie bekommen hat, mit dem Kopf wackelt. Der Erzähler macht dies vor, und die ganze Gesellschaft wackelt von da ab mit dem Kopf; das nächste Unglück, was ihr zustößt, hat zur Folge, daß sie mit den Augen rollt — alle Teilnehmer wackeln mit dem Kopf und rollen mit den Augen — bald wird sie im Lauf des Erzählens durch irgend einen Umstand dazu gebracht, einen schiefen Mund zu machen — alle wackeln mit dem Kopf, rollen mit den Augen und machen einen schiefen Mund. — Es steht nun ganz beim Erzähler, ob er sie noch weiter, vielleicht mit dem rechten Arm zappeln und mit dem linken in der Luft herumfahren lassen will, ob er sie veranlassen will, mit den Füßen zu trampeln u. s. w. Die Heiterkeit wird aber schon so hoch gestiegen sein durch die mannigfaltige Art, wie die einzelnen im Kreis sich und andern zur Lust die vielen Leiden der Madame Angot zum Ausdruck bringen, daß er daran denken muß, die arme Dulderin zu Tod zu bringen. Plötzlich läßt er sie in seiner Erzählung sterben, was mit einem allgemeinen Jammergeheul von der Gesellschaft aufgenommen wird. Wünscht man dem Spiel noch als Schluß das Begräbniß der Madame Angot anzufügen, so bildet sich ein großer Zug, bei welchem jeder seinen Stuhl an der Lehne ergreift und hinter sich herzieht. Was dieser erhabenen Feierlichkeit etwa an Ernst abgeht, wird reichlich durch den entstehenden Lärm ersetzt werden.

Es ist natürlich, daß alle Fehler, die sich die Mitspielenden durch falsches Nachmachen oder Vergessen von einzelnen Bewegungen zu schulden kommen lassen, mit Pfändern bestraft werden.

Die Ölmühle.

Alle sitzen um einen Tisch und legen den Zeigefinger der rechten Hand auf denselben. Alsdann beginnt einer mit dem Finger zu klopfen und zu seinem Nachbar zur rechten Hand zu sagen: „Holla!“ Der andre fragt: „Wer ist da?“ Antwort: „Der Ölmüller.“ Frage: „Was machter?“ Antwort: „Öl!“ Frage: „Wie macht er es?“ Antwort: „So“ und pocht fort, worauf der Gefragte ebenfalls anfangen muß zu klopfen. So fragt einer den andern rings herum, bis alle mit einem Finger klopfen; der erste beginnt darauf mit den Zeigefingern beider Hände zu schlagen, arbeitet bei der darauffolgenden Runde mit der einen Faust, dann

mit beiden und endlich mit Ellbogen und Fäusten und Füßen. Wenn bei diesem nach und nach entstehenden Höllemlärm Takt gehalten wird, so klingt es wirklich, als ob eine Stampfmühle in Bewegung sei. Ob allerdings etwa in der Etage unter den Spielenden wohnende Mieter sehr entzückt über die Nachbarschaft dieses industriellen Etablissements sein werden, bleibt dahingestellt, und die Klage, daß nun gleich der Kronleuchter oder die Hängelampe herunterstürzen würde, wird wohl kaum lange auf sich warten lassen.

Stummes Winken.

Die Gesellschaft sitzt im Kreis — ein Stuhl bleibt leer. Derjenige, dem dieser unbesezte Stuhl zur Rechten steht, winkt stumm mit dem Finger einen der Mitspielenden heran, der sich darauf setzen muß; dadurch wird aber wieder ein anderer Stuhl leer, für dessen Besetzung wieder dessen linker Nachbar Sorge tragen muß, indem er seinerseits jemand heranwinkt, welcher wieder seinen bisherigen Stuhl leer zurückläßt u. s. w. Das unaufhörliche Hin- und Herlaufen verwirrt nach und nach derart, daß es der gespanntesten Aufmerksamkeit bedarf, um jedesmal sofort dem Winken Folge zu leisten. Wer nicht aufpaßt, zahlt natürlich ein Pfand. Das Spiel wirkt durch seine stumme Komik sehr erheiternd.

Stumme Musik.

Jeder Mitspielende wählt sich ein Instrument und macht, ohne einen Laut zu äußern, die dazu passenden Bewegungen, so daß es scheinen muß, als ob er geige — trommle — blase u. s. w. Der Kapellmeister schlägt den Takt und dirigiert in möglichst komischer Weise. Wenn er die Hand hebt, müssen alle Spieler beginnen und so lange spielen, bis er den Taktstock sinken läßt, dabei dürfen sie aber weder lachen noch laut werden.

Die Kapelle.

Die Gesellschaft setzt sich in einem Halbkreis, der das Orchester vorstellt; in der Mitte nimmt der gewählte Kapellmeister Platz. Jeder der Mitspielenden wählt sich ein Instrument, das er spielen will: Violine, Klavier, Flöte, Pauke, Trompete, Guitarre, Cello, Harfe, Waldhorn u. s. w. Der Direktor muß gut merken, welches Instrument sich jeder einzelne gewählt hat, und um sich dies zu erleichtern, wird er wohl thun, wenn er die Instrumente orchestermäßig rangiert. Nach Verteilung der Instrumente sagt der Direktor: „Jetzt, meine Herrschaften, wollen wir die allerneueste Symphonie aufführen. Stimmen Sie Ihre Instrumente recht rein, beobachten Sie den Takt und spielen Sie, wie es sich für eine solche Kapelle geziemt.“ Nun fängt er an, die Symphonie aufzuführen, indem er sich gebärdet, als ob er den Flügel spiele, den Takt durch Neigung des Körpers bezeichne und ein willkürliches musikalisches Thema oder eine beliebige Melodie im Flügelton dazu singt. Jeder von der Gesellschaft muß in dem Ton seines In-

strumentes ein ebenso willkürliches Thema anstimmen und sich gebärden, als ob er wirklich spiele, woraus natürlich ein Höllenlärm entsteht, selbst wenn eine bestimmte Melodie zur Vorführung aufgegeben ist. Der Direktor muß beständig aufpassen, ob jeder seine Schuldigkeit thut, auch denen einhelfen, die den Takt nicht beobachten oder den Ton ihres Instrumentes nicht treffen. Spielt einer nicht ordentlich oder gar nicht, so fragt er: „Warum spielen (geigen, blasen) Sie nicht?“ Der Gefragte muß allemal eine aus der Beschaffenheit seines Instrumentes entlehnte Entschuldigung in Bereitschaft haben, sonst gibt er ein Pfand.

So kann der Geiger oder die Geigerin sagen: „Meine Geige hat keine Saiten mehr.“ „Der Steg ist umgefallen.“ „Es gebricht mir an Kolophonium“ u. s. w.

Der Flötenspieler: „Die Klappe an meiner Flöte schließt nicht.“ „Meine Flöte ist nicht eingelöt.“

Der Paukenschläger: „Das Paukenseil ist zerrissen.“ „Ich habe meine Schlegel verloren.“

Der Trompeter: „Meine Trompete ist eingefroren.“ „Ich habe keinen Wind mehr.“

Der Dudelsackspieler: „Mein Dudelsack hat ein Loch.“

Die Harmonikaspielerin: „Die beste Glocke ist entzwei.“ „Die Glocken sprechen nicht an.“

Wer keine passende Entschuldigung hat, zahlt ein Pfand; ebenso wer lacht, wozu durch die größeren oder geringeren Fagen, die jeder beim Nachahmen seines Instrumentes zu machen sich bemühen muß, Gelegenheit genug gegeben ist. Auch der Kapellmeister (der übrigens redgewandt sein muß) gibt ein Pfand, wenn er sich in den Instrumenten irrt.

Gesang mit Pantomimen.

Bei diesem Spiel handelt es sich darum, möglichst wenig vom Text eines Liedes zu singen, sondern jedes Wort, zum mindestens jedes Hauptwort, bei dem es nur einigermaßen angeht, durch Bewegungen zu ersetzen. Als Beispiel möge der erste Vers des bekannten feucht-fröhlichen Liedes von der „Lindenwirtin“ beschrieben sein:

„Keinen Tropfen“ — Bewegung des Eintropfens einer Arznei in einen Löffel — „im Becher“ — Bewegung des Einschenkens und Anstoßens — „mehr und der Beutel“ — Hervorholen des Portemonnaies oder der Geldbörse — will man durch Ummenden derselben zeigen, daß sie schlaff und leer ist, um so besser — „schlaff und leer, lechzend Herz“ — Deuten auf das Herz — „und Zunge.“ — Die Zunge zu zeigen, ist zwar nicht schön, aber hier unumgänglich notwendig. — „Angethan hat mir's dein Wein“ — Bewegung des Trinkens — „deiner Auglein“ — Deuten auf die schönen Augen der Nachbarin — „heller Schein“ — man beschützt die Augen durch die vorgehaltene Hand vor der Blendung, einer holt aber auch vielleicht einen Fünfmarschein aus der Tasche — und alle singen den

Schluß: „Lindenwirtin, du junge!“ Das Ganze ist natürlich von Musik begleitet, und jedem ist dabei Gelegenheit geboten, seine Phantasie zu zeigen, mit welcher er den einzelnen Worten durch Bewegungen Ausdruck gibt.

Eine andre Weise ist die, daß das Darstellen der einzelnen Worte reiheum geht, wodurch die Gesellschaft Zeit hat, die Leistungen jedes einzelnen besser zu betrachten. Wer sein Wort nicht darzustellen weiß, zahlt natürlich ein Pfand.

Vexierspiele.

Vexierspiele haben keineswegs den Zweck, daß die Spielenden sich über eine Person in der Gesellschaft lustig machen, sie zum besten haben; sondern sie fordern mehr ein Erraten der aufgegebenen Sache.

Der Gekerkte und Gefoppte in dem Vexierspiel ist nicht der Dumme, sondern der für kurze Zeit Überlistete, denn das Spiel gipfelt darin, daß er hinter das Geheimniß endlich kommt und sich während des Forschens danach so spaßhaft wie möglich benimmt. Darum wird auch nicht der Ungalante oder Empfindliche für die Rolle des Gefoppten erwählt, vielmehr der auf Schwänke Eingängigste. Auch gehört dazu eine eigne Gefügigkeit und diplomatische Behandlung der Aufgabe, denn sobald man hinter die Pointe gelangt, kann man, scheinbar unwissend, die Gesellschaft seinerseits noch eine Weile foppen und „den Spieß umdrehen“.

Bei dem Necken, Klopfen und Foppen ist das richtige Maß stets einzuhalten, und die Grenze des Erlaubten darf niemals überschritten werden, was bei lebhaftem Charakter allzu leicht geschehen kann. Werden viele zugleich vexiert, so wird sich einer mit dem andern trösten oder man wird sich gegenseitig auslachen.

Pantoffeljagen.

Die Gesellschaft bildet, auf dem Boden sitzend, einen Kreis, und einer schiebt oder wirft dem andern rasch einen Pantoffel hinter dem Rücken des Suchenden zu, der in der Mitte des Kreises herumgeht und bald hier, bald dort einen Klap mit dem Pantoffel bekommt; hat er ihn endlich nach vielem Hin- und Herspringen erhascht, so muß der, bei welchem dies glückte, suchen gehen. — Ähnlich ist: „die Bürste suchen“, wobei statt des Pantoffels eine Bürste genommen und statt damit zu klopfen und zu klapsen, gebürstet wird.

Pfeifchensuchen.

Dem, der das Pfeifchen suchen muß, wird es, ohne daß er es merkt, an einem der hinteren Rockknöpfe mit einem langen Bindfaden angebunden, und bald führt es dieser, bald jener an den Mund und entlockt ihm einen

schrillen Ton, was aber sehr behutsam und geschickt geschehen muß, damit der Gefoppte in dem Wahn erhalten wird, die Pfeife gehe in der Gesellschaft von Hand zu Hand; da immer hinter ihm gepfiffen wird, bleibt er in einem beständigen sich Ummenden, bis er endlich auf den Witz kommt, oder die Pfeife beim Umschauen in einem Spiegel an seinem Kleid baumelnd erblickt.

Die Kelle.

Einer der Mitspielenden, A., darf das Spiel noch nicht kennen. Dieser kniet mit einem andern, des Spieles Kundigen, er heiße B., in der Mitte des Zimmers nieder, und beide werden in Tücher gehüllt, welche jeder mit den Händen vorn zusammenfaßt, so daß sie nichts sehen können. Die übrigen, welche um diese beiden herumtanzen, haben eine hölzerne Kelle (Kochlöffel od. dgl.), welche zuerst aus einer Hand in die andre geht, und mit der sie den Knieenden einige Schläge versetzen. Währenddem macht B. seine Arme und Hände frei; er bekommt unbemerkt die Kelle in die Hand und gibt nun dem A. bald auf dieser, bald auf jener Seite einen Schlag mit derselben, indem er hinter dem Rücken die Kelle bald in diese, bald in jene Hand nimmt. A. muß nun raten, während die Gesellschaft umhertanzt; auch B. schreit mitunter, als wenn er einen Schlag bekommen hätte. Glaubt man, daß A. lange genug gezappelt habe, so deckt man endlich das Tuch auf und zeigt dem armen Betrogenen seinen Irrtum, wenn er nicht etwa selbst den Schläger zufällig erraten hat.

Kauermännchen.

Einer der Mitspielenden, der bestimmt wird, bleibt stehen, indes alle andern in einer Reihe oder im Kreis niederkauern. Nach Belieben steht der eine oder andre auf und höhnt und neckt den Stehenden, der diesem, bevor er sich wieder niedersezt, einen Schlag mit der Hand zu geben sucht. Gelingt es ihm, so ist er abgelöst.

Begegnen.

(Im Garten zu spielen.)

Einer bekommt eine Blume, und alle andern müssen es vermeiden, ihm unter beständigem Promenieren durch die Gänge des Gartens zu begegnen. Umkehren darf niemand. Wer überlistet wird und ins Garn läuft, weil er sich nicht vorsehen und rechtzeitig in einen Seitenweg eingebogen, der erhält die Blume und ist zu meiden. Da dies aber meistens nicht gleich alle merken, so geschieht es leicht, daß ein Unwissender in die Falle geht. Das Spiel bringt eine promenierende Bewegung zustande, und die sich Begegnenden und Ausweichenden können einander auf verschiedene Weise necken und vexieren.

Das Gegenüber.

Bei diesem Spiel darf die Zahl der Teilnehmer nicht zu klein sein, weil es sonst an Interesse verlieren würde; je zahlreicher die Gesellschaft ist, um so anregender und unterhaltender wird es sein.

Man stellt eine gleiche Anzahl von Stühlen in zwei Reihen, so daß sich die Gesellschaft gegenüber sitzen kann. Hierauf wird sie in zwei Parteien geteilt, von denen die erste die eine Reihe Stühle besetzt, während sich die andre in ein Nebenzimmer begibt. Jede der sitzenden Personen wählt sich nun in Gedanken eine von der hinausgegangenen Partei zum Gegenüber. Um aber zu vermeiden, daß eine Person von mehreren gewählt werde, geht ein Vertrauensmann herum, welchem die Gewählten leise zu nennen sind und der es anzeigt, wenn der Betreffende bereits gewählt ist.

Ist die Wahl vollendet, so werden die Hinausgegangenen wieder hereingerufen und nehmen den andern gegenüber Platz, nachdem sie sich verbeugt haben. Allein nur der, welcher sich der Person gegenüber setzt, die ihn wirklich gewählt hat, darf sitzen bleiben; hatte er sich ein falsches Gegenüber ausgesucht, so steht dieser auf, schlägt ihn mit dem Plumpsack, reicht ihm den Arm, führt ihn hinaus und setzt sich wieder auf seinen Platz, während die hinausgeführten Personen gleich wieder hereinkommen und sich ein neues Gegenüber wählen dürfen.

Interessant wird das Spiel, wenn die eine Partei nur aus Damen und die andre nur aus den Herren der Gesellschaft besteht, welche letztere das Recht haben, wenn ihre Wahl richtig war, dem Gegenüber einen Kuß zu geben; jedenfalls wird dadurch die heitere Wirkung sehr erhöht, besonders wenn die Herren schon im Vorgefühl der wartenden Belohnung ihrem Gegenüber entgegengehen und statt dessen unter dem Hohngelächter der andern wieder hinausgeführt werden.

Menagerie.

Es wird ein Aufbau von Stühlen, Tischen und Tüchern gemacht, der einem Menageriekasten ähnlich sieht. Wer das Spiel noch nicht kennt, muß aus dem Zimmer gehen, die Eingeweihten bleiben zugegen; einige verstecken sich unter dem Aufbau und ahmen das Brummen, Grollen und Quieken einiger Tiere nach, sobald der Hereingerufene eintritt. Es wird immer nur einer der im andern Zimmer Harrenden eingelassen. Dieser wird vor den Aufbau geführt und nach einer kleinen Vorrede über die Reichhaltigkeit der Menagerie, über die verschiedenen Spezies der nämlichen Klasse und Ähnliches, gefragt, welches Tier der Herr zu sehen wünsche? Nachdem er eins genannt — etwa einen Affen oder ein Känguruh — wird der Vorhang weggezogen und er erblickt in einem aufgestellten Spiegel sein eigenes Konterfei. Die Draußenstehenden hören das schallende Gelächter, welches der Enthüllung gewöhnlich folgt, und ihre Neugier wird um so größer, bis endlich alle zu den Gefoppten gehören.

Königin von Saba.

(Preis-Spiel.)

Dieses Spiel ist sehr amüſant und erweckt große Heiterkeit unter den Mitspielenden. Es kann nur in größerer Geſellſchaft geſpielt werden. Sämtliche Herren werden gebeten hinauszugehen, biß auf einen, der eingeweiht iſt. Nun nehmen alle jungen Damen in zwei Reihen einander gegenüber Platz. Ein ſchmaler Weg bleibt zwiſchen ihnen, an deſſen oberem Ende auf einem erhöhten Siß eine junge Dame als Königin von Saba thront. Einer von den Draußenſtehenden wird nun hereingelaſſen, und der eingeweihte Herr erklärt ihm, falls er mit verbundenen Augen durch die Damenreihe gehen könne, dürfe er die Stirn oder gar den Mund der Königin von Saba küſſen. Die Königin wird natürlich paſſend gewählt. Freudig taſtet nun der junge Mann durch die Reihe der Damen, um den ſüßen Lohn zu erlangen. Aber ach, wie bitter iſt er enttäuscht, denn die Stelle der Königin nimmt jezt ſchnell der eingeweihte Herr ein, der dem Ahnungsloſen, zum größten Ergößen der Anweſenden, die Binde von den Augen zieht, gerade wenn derſelbe einen Kuß auf den Mund der vermeintlichen Königin drückt. — Daß Spiel beginnt nun von neuem mit den andern Herren, die ebenfalls hereinfallen werden.

(Mitgeteilt von Anny und Roſa Breuer in M.-Gladbach.)

Der Name der künftigen Gattin.

Wer es nicht glauben will, daß man ihm den Namen ſeiner künftigen Frau vorausſagen könne, wird mit ſeiner Zuſtimmung examiniert; und nachdem er von einem andern nach ſeinem Geſchmack, ſeinen Lieblingsneigungen und dergleichen gefragt worden iſt und der Fragende jede Antwort aufnotiert hat, thut dieſer, als wolle er eine Art Konſtellation machen und bittet dann den Geſoppten, ihm in ein andres Zimmer zu folgen, um ihm unter vier Augen das Geheimniß anzuvertrauen. Beide Herren verlaſſen jezt auf einige Minuten die Geſellſchaft, und da ausgemacht war, daß der von dem Namen ſeiner künftigen Frau in Kenntniß Geſetzte nur zu ſagen habe, ob dieſer richtig, nicht dieſen ſelbſt, ſo erfolgt denn auch beim Wiedereintreten der Abgegangenen nur die Erklärung, daß er den richtigen Namen ſeiner einſtigen Gattin vernommen, worauf er ſein Ehrenwort geben könne. Geht ein zweiter, ein dritter in die Falle, ſo freuen ſich die bereits Angeführten.

Der Name deſſ betreffenden Herrn, mit der Voranſtellung „Frau“, iſt derjenige ſeiner künftigen Frau. Iſt demnach der Wißbegierige ein Herr Müller, ſo erfährt er, daß ſeine Gattin — „Frau Müller“ heißen werde.

Der Magnetiseur.

Der, welcher die myſtiſche Rolle deſſ Magnetiseurs ſpielt, hat ſich mit einer Perſon aus der Geſellſchaft, von der man es am wenigſten vermutet,

daß sie sich zu einem Wiß hergeben werde, ins Einvernehmen gesetzt. Diese wird nun mit vielem Hofuspokus, während die Zuschauer im tiefsten Schweigen verharren müssen, „magnetisiert“. Der Eingeweihte schläft darüber scheinbar ein. Da die Sache aber lange dauert, so werden endlich Zeichen der Unruhe bei den Zuhörenden laut. Der scheinbar Schlafende merkt sich nach Verabredung, bei wem dies zuerst der Fall war; hierauf wird er „schlafwandelnd“ von dem Magnetiseur in Bewegung gesetzt, und während er in der Stube hin und her geht, bald vor dieser, bald vor jener Gefahr gewarnt: „Hier kommt ein Wasser“, „hier eine Brücke ohne Geländer“, „hier ein Graben“ u. s. w., bei welchen Zurufen der Magnetisierte die entsprechenden Bewegungen des Durchwatens, Überspringens und was sonst machen muß, bis er endlich von jenem veranlaßt wird, das Zimmer auf einige Augenblicke zu verlassen, indem dieser das Fluidum von ihm auf einen andern übertragen wolle, den er dann erraten müsse. Er berührt nun natürlich den mit einigen Handstreich, der sich zuerst räusperte oder seine Ungeduld durch ein Zeichen verriet, und der andre weiß ihn alsbald zum allgemeinen Staunen herauszufinden. Der Magnetiseur hat die Aufgabe, den Ernst der Sache darzustellen, der andre den Unwissenden während des Eingeschlafertseins zu spielen.

Eine andre Art des

Magnetisierens

ist die, daß man von einem Uneingeweihten behauptet, er sei nicht im stand, die einfachsten Bewegungen, welche ihm vorgemacht werden, nachzumachen. Da derselbe das bestreitet, setzt man ihn auf einen Stuhl, sich selbst gegenüber, gibt ihm einen Teller in die Hand und nimmt selbst auch einen. Der Teller des unglücklichen Opfers ist aber einige Zeit vorher mit seiner unteren Seite über die Flamme eines Lichtes gehalten worden, daß er ganz schwarz angerußt ist. Nun fordert der Magnetiseur sein Gegenüber auf, ihm unverwandt in die Augen zu blicken, und beginnt mit dem Finger auf dem Teller herumzufahren, wobei er unheimliche Sprüche murmelt, welche der andre nach Möglichkeit nachsprechen muß; dann bestreicht er sein Gesicht — der andre macht alles nach — dann reibt er mit dem Finger die untere Seite des Tellers, zieht wieder die verworrensten Linien in seinem Gesicht — der andre macht es gerade so und beginnt dadurch sich in der erschreckendsten Weise zu tätowieren, so daß das Gelächter der andern ihm gewöhnlich schon die Fopperei, welche man mit ihm getrieben hat, verrät. Je länger der „Magnetiseur“ sein Opfer zu fesseln vermag, um so größer wird auch dessen Entsetzen sein, wenn man ihm zum Schluß einen Spiegel vorhält.

Warum machen Sie mir denn alles nach?

Jemand, der das Spiel nicht kennt, muß das Spielzimmer verlassen, und wenn er wieder hereingerufen wird, macht ihm ein anderer alles nach,

nicht nur die Bewegungen, indem er beständig hinter und neben ihm hergeht, auch die Worte, die er äußert, werden ihm nachgesprochen, bis er darauf kommt, die obige Frage an seinen Doppelgänger zu richten, worauf der Zauber gelöst ist. Die Nachahmung muß in möglichst drolliger Weise geschehen, daß Doppelgebaren ist dann sehr wirksam.

Wer zuerst lacht.

Durch Abzählen wird ein Bischof gewählt, der in der Mitte des Zimmers auf einem Stuhl Platz nimmt. Die Gesellschaft hält sich an den Händen und umtanzt ihn singend so lange, bis er „Halt!“ ruft, worauf jeder schnell in den Besitz eines Stuhles zu gelangen suchen muß, da einer fehlt. Der Übriggebliebene tritt vor den Bischof, streichelt ihm mit einer Feder das Kinn und spricht:

„Ich streiche Euch Euren eisgrauen Bart
So recht nach althergebrachter Art,
Und wenn ich dabei werde lachen,
Werd' ich mich auf Euer Plätzchen machen.“

Lacht er — wozu ihn zu bringen der Bischof durch Grimassen u. s. w. sich Mühe geben muß — so nimmt er den Bischofsitz ein. Lacht er nicht, so beginnt der Tanz von neuem, da der jedesmalige Bischof so lange auf seinem Platz ausharren muß, bis er einen zum Lachen gebracht hat.

Alles, was federn hat, fliegt!

Die allgemein bekannte und einfachste Form dieses Spieles ist die folgende. Die Spielenden sitzen um einen Tisch. Einer führt das Wort und spricht:

„Alles, was Federn hat, fliegt hoch:
Hühner fliegen,
Spazzen fliegen,
Meerschweinchen fliegen“ u. s. w.

Er nennt bald fliegende, bald nicht fliegende Wesen und Gegenstände. Nennt er ein fliegendes Wesen, so müssen die übrigen die Hände heben, im andern Fall auf dem Tisch liegen lassen. Wer sich irrt, gibt ein Pfand.

Schreibspiele.

Endreimspiel.

Zu den Endreimspielen gab der französische Dichter Duloz, welcher die Gewohnheit hatte, sich Reimtabellen zur Abfassung von Sonetten anzulegen, die erste Veranlassung. Seine Freunde, die erstaunt waren, zu vernehmen, daß er bereits so vieles geschrieben, wovon ihnen nichts bekannt

geworden, erfuhren nun, daß jene Dichtungen „leere“ waren, d. h. nur aus Endreimen bestanden. Man fand die Idee komisch genug und gestaltete sie zu einem Spiel, das darin bestand, schwierige Reimworte an das Ende von auszufüllenden Verszeilen untereinander zu setzen und sie zur sinnreichen Benutzung für ein Gedicht in der Gesellschaft auszuteilen.

Der Inhalt der leeren Strophen bei gleichen Endreimen kann ein ganz verschiedener sein, wie in den nachstehenden erwiesen, was sich in noch größerer Mannigfaltigkeit zeigt, wenn acht bis zehn an dem Spiel Teilnehmende die gleichen Endreime bekommen, um einen Vers daraus zu machen.

Es seien hier als Endreime die vier Worte: „Dichten“ — „Klage“ — „richten“ und „Plage“ aufgegeben, die jeder das Endwort einer Zeile in einer vierzeiligen Strophe bilden sollen. Die Reihenfolge ist nicht vorgeschrieben, auch bleibt einem jeden die Versform, das Versmaß u. s. w. überlassen. Es ist sonderbar, zu beobachten, wie sich dann in diesen wenigen Zeilen oft der Charakter der einzelnen Dichter kundgibt, und es trägt noch zur besonderen Belustigung bei, wenn die Gedichte ohne Unterschrift bleiben müssen und unparteiisch von der ganzen Gesellschaft „ohne Ansehung der Person“ geprüft werden. Der Verfasser des allgemein als besten anerkannten Verses muß sich dann bekennen und wird zum Poeta laureatus gemacht. Ist eine Einigung nicht möglich, so wird zwischen den beiden die Dichterkrone Anstrebenden ein lustiges Versturnen eröffnet, und da können sie dann ihre poetische Gabe leuchten lassen, so gut oder schlecht es geht.

Als Beispiel mögen auf die obigen vier Worte folgende Verse dienen:

Gern geh ich in den Wald, den grünen, **dichten**,
Im Wald verstummt des hangen Herzens **Klage**,
Die sonst ich an das Schicksal mußte **richten**,
Wenn ich ersah der Menschheit Weh und **Plage**.

Der zweite Vers zeigt auch zugleich an, wo die Dichtungen entstanden sind, und wohl ist das Spiel geeignet, an trüben Regennachmittagen in der Sommerfrische geübt zu werden; gerade solche Zeiten, in denen man schier verzweifeln möchte, daß der Regen je draußen aufhöre, und in denen man gar nichts mehr anzufangen weiß, bringen ungeahnte Talente zu Tag, „die im Herzen wunderbar schliefen“.

Wenn Wolken sich zum Regenguß **verdichten**,
Dann tönt des Sommerfrischlers laute **Klage**.
Doch heißen Dank dem Himmel muß **entrichten**
Der Bauer, denn die Dürre ward zur **Plage**.

Der Dichter des dritten Verses huldigt mehr dem modernen Realismus und hat sicher während der Arbeit tiefen Kummer empfunden, daß er sich zu so unwürdigem lyrischem Reimen bequemen mußte.

Verschonet mich mit Iyrischen Gedichten
 Von Liebesnot und banger Sehnsucht Klage.
 Könnt ich sie alle doch zu Grunde richten
 Die Dichterlinge, sich und uns zur Plage!

Bei den folgenden Versen lautete die Aufgabe: „Wonne“ — „Sonne“, „Scheine“ — „Weine“. Diese Verse sind insofern leichter, als sowohl bei „Scheine“, wie bei „Weine“ mehrere Bedeutungen untergelegt werden können, wie dies bei „Weine“ auch in den Versen angewendet ist; ähnliche Worte, die so mehrfältige Deutung zulassen, sind z. B. Strauß (Blumenstrauß, Vogel Strauß, der ritterliche Strauß), Feder (Feder in der Schwinge des Vogels, in der Uhr, im Wagen, im Bett, Schreibfeder) u. s. w. Sonst fällt das Zusammensuchen der Verse zu den betreffenden Reimen zu schwer und alle Gedichte würden mehr oder weniger desselben Inhalts sein. Die folgenden Verse sind also auf die obengenannten Worte gemacht, und der dritte zeigt wieder eine bedenkliche Neigung zum Realismus. Vielleicht ist er von dem gleichen Verfertiger, der sich bei den früheren Versen so heftig gegen die Iyrischen Gedichte und Dichterlinge aussprach.

Tauchz' auf, mein Herz, in deines Glückes Scheine
 Und juble laut in übersel'ger Wonne!
 Sie naht, die meines Lebens Licht und Sonne!
 O, süße Freudenthränen, die ich weine!

Flieh vor der Welt und ihrem Heuchelscheine
 Und im Vergessen suche deine Wonne!
 Vom Aufgang bis zum Niedergang der Sonne,
 Gibt es ein Ding, das nicht der Mensch beweine?

Erstrahlt die Welt im sanften Abendscheine
 Beginnt für mich des Tages wahre Wonne!
 Dann eil' ich hin zum Wirt zur „Goldnen Sonne“.
 O Wirt! Was hast du für erlesene Weine!

Anstatt bestimmte vorgeschriebene Reime zu verarbeiten, kann man auch die vorhandenen Reime irgend eines Gedichtes, einer Ballade oder dergl. benutzen und z. B. nach dem Anfangsvers des Schillerschen „Taucher“ dichten:

Der Ritter Hugo und sein Knapp
 Die hatten beid' einen durstigen Schlund;
 So viele Humpen sie gossen hinab,
 Nach neuem Trank nur lechzte ihr Mund;
 Der Durst wollt' nicht eher Befriedigung zeigen,
 Bis der Ritter vertrunken sein Leben und Eigen.

oder nach dem Handschuh:

So darf ich denn im Garten
 Heut' abend dich erwarten,
 Mein lieber Franz?
 Du meiner Seelen Krone,
 Wink mir von dem Ballone
 Mit einem Blumenfranz.

Gerade bei der Volkstümlichkeit der Schillerschen Balladen dürfte dieses Spiel viel Vergnügen bereiten, um so mehr, als die Reime in denselben meist vorzügliche und durchaus nicht gesuchte sind.

Das Reimspiel.

Die Gesellschaft setzt sich um einen Tisch. Ein Mitglied nimmt eine Tafel und schreibt darauf irgend ein beliebiges Wort, kehrt sie dann um, damit niemand das Wort sieht, und gibt sie seinem Nachbar mit einem Satz, dessen letztes Wort sich auf das aufgeschriebene Wort reimt. Dieser muß nun seinerseits einen Vers, welcher sich auf das betreffende Wort reimt, schreiben; darauf gibt er die Tafel weiter, bis alle ihre Verse auf dieselbe geschrieben haben. Wer seinen Reim mit dem Wort schließt, welches auf der Tafel steht, der gibt ein Pfand, so auch derjenige, der keinen Reim zustandebringt. Kommt die Tafel an denjenigen zurück, von welchem sie ausging, ohne daß sein Wort erraten ist, so muß er es nennen und hat das Recht, wieder ein neues Wort darauf zu schreiben, welches in dem Fall, daß es erraten wird, derjenige thut, welcher mit dem Wort reimte. Bei einer kleinen Anzahl von Spielenden kann die Tafel mit einem und demselben Wort zweimal herumgehen. Wer die Tafel beschreibt, muß aber nicht nur ein solches Wort wählen, auf welches sich mehrere reimen lassen, sondern auch ein solches, das sehr bekannt ist. Die übrigen Mitglieder müssen dagegen ein weniger bekanntes für ihre Reime auffuchen, damit sie das aufgeschriebene nicht so leicht treffen. Z. B. der erste schrieb „Wort“ auf die Tafel. Er hatte sie seinem Nachbar mit den Worten gegeben:

„Nun reimen Sie gleich weiter fort!“

Der zweite: „Ei, das kann wohl der Dichter dort.“

Die dritte: „Ich sitze hier im trocknen Ort.“

Der vierte: „Man hört jetzt viel von Raub und Mord.“

Die fünfte: „Ach wär' ich reich doch wie ein Lord.“

Die sechste: „Ich sehe schon, mich trifft das Wort!“

Da hier die sechste das Wort erraten hatte, so gab sie ein Pfand und schrieb ein neues Wort auf die Tafel.

Ein Beispiel mit weiblichen Reimen. Einer schreibt das Wort „singen“ und reicht der Nachbarin die Tafel mit den Worten:

„Das Raten möge dir gelingen!“

Die zweite: „Das wünscht man wohl bei allen Dingen.“

Der dritte: „Ja, wenn die Reim' an Bäumen hingen.“

Die vierte: „So ging es wohl, daß wir sie fingen.“

Der fünfte: „Wir aber müssen danach ringen.“

Die sechste: „Und laufen, reimen, hüpfen, springen.“

Der siebente: „Und werden doch wie Raben fingen.“

Hier hat der siebente es erraten und macht es wie oben angegeben.

Der Steckbrief.

Jeder Mitspieler erhält einen Zettel, auf den er oben den Namen eines der Anwesenden oder von der Gesellschaft Bekannten aufschreibt. Nun biegt er das Papier um, so daß der Name nicht gelesen werden kann, gibt den Zettel an seinen Nachbar zur Rechten und empfängt den des linken Nachbarn, auf welchem er das Signalement des Verbrechers zur Hälfte, d. h.: Alter, Haare, Augen u. s. w., notiert, doch muß er bei jedem Wort einen Strich machen, der über die Mitte des Papiers reicht, das, zur Hälfte umgebogen, abermals weiter gegeben wird, und nun füllt wieder der nächste das Signalement aus.

Es wirkt komischer, wenn die erste Hälfte des Signalements nicht der Reihenfolge nach, sondern nach Belieben aufgeschrieben wird. Nur müssen „besondere Kennzeichen und „das Verbrechen“ stets als letztes genannt werden.

Probesteckbrief.

Herr N. N.	
Alter:	Fehlerhaft.
Größe:	Unbestimmt.
Nase:	Elf Fuß fünf Zoll.
Augen:	Meliert.
Mund:	Schief.
Haare:	Gellblau.
Zähne:	Modern.
Kleidung:	Hakenförmig.
Besondere Kennzeichen:	Hat das Herz nicht auf dem rechten Fleck.
Verbrechen:	Trinkt niemals über den Durst.

(Mitgeteilt von A. Hans Frey in L.-Neudnitz.)

Was sagt die Welt dazu.

Je größer die Gesellschaft ist, desto besser. Jeder hat einen halben Bogen Papier vor sich liegen und schreibt zu oberst zwei oder drei Eigenschaftswörter, welche den Charakter jemandes bezeichnen. Darauf wird das

Geschriebene so eingeknickt, daß man es nicht sehen kann, und jeder gibt seinen Bogen dem Nachbar zur Rechten. Darauf schreibt er auf den vom linken Nachbar erhaltenen Bogen den Namen eines Herrn, knickt den beschriebenen Teil ein und gibt ihn wieder dem Nachbar zur Rechten. Auf den nächsten Bogen kommen wieder einige Eigenschaftswörter, auf den darauffolgenden der Name einer Dame, sodann wo sich ein Herr und eine Dame treffen, dann, was er ihr gab, dann, was er dazu sagte, dann, was sie ihm antwortete, dann, was daraus entstand, und zum Schluß, was die Welt dazu sagte. Die einzelnen Bogen werden dann wieder aufgefaltet und der Reihe nach von jedem, bei dem sie gerade sind, vorgelesen. Es ist natürlich, daß die ergößlichsten Zusammenstellungen zum Vorschein kommen, da sich ja die einzelnen Beantwortungen, wenn sie wirklich von einem Mitspielenden von Anfang an folgerichtig aufgeschrieben worden sind, auf zehn Betteln befinden. Ein solcher Bettel würde also etwa so aussehen:

<i>Schön, aber stolz und eitel</i>
<i>Herr Müller</i>
<i>Gutmütig, bescheiden</i>
<i>Fräulein Richter</i>
<i>Auf dem Eis</i>
<i>Ein Butterbrot mit Wurst.</i>
<i>Wie denken Sie über die Unsterblichkeit der Maikäfer?</i>
<i>Du kennst mein Herz noch lange nicht.</i>
<i>Der dritte Punische Krieg.</i>
<i>Das ist im Leben hässlich eingerichtet, dass bei den Rosen gleich die Dornen stehn!</i>

Dieser Bettel würde dann vorzulesen sein: „Der schöne, aber stolze und eitle Herr Müller traf sich mit dem gutmütigen, bescheidenen Fräulein Richter auf dem Eis. Er gab ihr ein Butterbrot mit Wurst und fragte sie: „Wie denken Sie über die Unsterblichkeit der Maikäfer?“ worauf sie antwortete: „Du kennst mein Herz noch lange nicht!“ Hieraus entstand der dritte Punische Krieg und die Welt sagte dazu: „Das ist im Leben häßlich eingerichtet, daß bei den Rosen gleich die Dornen stehn.“

Das Spiel hat nebenbei die Annehmlichkeit, daß zu gleicher Zeit so viele Bettel, wie es Mitspielende sind, fertig werden und jeder dabei beschäftigt ist und seine Phantasie spielen lassen kann.

Briefschreiben.

Ein ähnliches Spiel wie das vorige ist das Briefschreiben. Jeder in der Gesellschaft erhält einen Bogen, auf welchen er die erste Zeile eines Liebesbriefes schreibt; dann faltet er das Geschriebene zusammen, gibt den Bogen seinem Nachbar zur Rechten und nennt ihm das letzte Wort seiner Zeile, woran dieser seine Zeile anschließen muß u. s. f., bis sämtliche Bogen von allen Mitspielenden beschrieben sind. Hierauf eröffnet jeder seinen Bogen und liest den Brief vor, in welchem das lächerlichste Gemisch und oft das merkwürdigste Zusammentreffen vorkommen werden.

In ähnlicher Weise gibt es noch eine ganze Reihe von Spielen, bei welchen allen das vom vorhergehenden Nachbar Geschriebene eingeknickt wird, daß es der nächstfolgende Schreiber nicht sehen kann; z. B. Theaterzettel, wo der Name, der Autor, die Besetzung und der Ort der Handlung eines Stückes von der ganzen Gesellschaft zusammengestellt wird u. Eine fröhliche Gesellschaft wird immer neue Arten finden, sich auf so harmlose Weise zu belustigen.

Der Wahrheitspiegel.

Man teilt jedem aus der Gesellschaft ein Oktavblatt Papier zu, auf welches er zu oberst seinen eignen Namen schreibt, hiernach das Papier zusammenrollt und wie beim Losen in einen Behälter wirft, aus welchem die Röllchen dann aufs neue gezogen und unter den Namen etwas über den Träger desselben geschrieben wird. Hat jeder einzelne einen kurzen witzigen, gereimten oder Prosasatz eingezeichnet, so wird das Blättchen von neuem zusammengerollt und gezogen, und das so lange fortgesetzt, bis die Seiten gefüllt sind. Zieht jemand seinen eignen Namen heraus, so muß er mit einem andern tauschen. Schließlich findet die Vorlesung der beschriebenen Blätter statt, wobei sich die eben befrittelte Person bemüht, ihren Kritiker zu erraten. Errät sie ihn, so muß dieser ein Pfand geben.

Ähnlich zu machen sind auch

Reime im Fabelstil.

Zettel mit einem Buchstaben des Alphabets an der Spitze werden verteilt und machen bei den um einen Tisch Versammelten die Runde. Jeder schreibt eine Zeile, in welcher der Name einer bekannten Person mit dem betreffenden Anfangsbuchstaben vorkommen muß, schreibt aber das letzte Wort, auf welches der Nächstfolgende reimen muß, etwas tiefer, damit es sichtbar bleibt, während das sonst Geschriebene eingeknickt wird. Auch der bestimmte Buchstabe wird daneben geschrieben.

Den Wein liebt Anton gar

zu sehr.

A.

Stets artig sein, fällt manchem schwer.

Ob Fräulein **Berthas** Herz wohl

noch zu haben?

B.

Wenn man nichts andres hat, kann man sich auch an
Butterbrot und Küse laben.

Charlotte macht mich oft vor Liebe

rasen.

C.

Ist **Chokolade** kalt, braucht man sie nicht erst noch zu blasen.

Mir scheint Herr **Dietrich** dort ein lockrer

Herr zu sein.

D.

Wenn er vor **Damen** kniet, ist selbst der Grösste klein.

So schön wie **Emily** klingt mir kein

anderer Name.

E.

Ersichtlich ist es gleich, hier handelt sich's um eine
Huldigung für eine Dame.

u. f. w.

Auß den immer vom Nachbar dazugedichteten zweiten Zeilen ergeben sich oft die drolligsten Zusammenstellungen, wenn die beiden Verse von jedem vorgelesen werden.

Die Beschreibung mit verteilten Themen.

Man wählt irgend ein Ereignis — eine Festvorstellung, ein Reiseabenteuer, ein Diner, eine Landpartie oder was sonst und bringt das Ganze in so viel Kapitel, wie Personen an dem Spiel teilnehmen. Jedes Kapitel hat seine unter eine Nummer gebrachte Überschrift. Die Blätter werden, nachdem sie numeriert und mit Überschriften versehen sind, zum Ziehen herumgereicht. Jeder schreibt über das empfangene Thema den Zettel in gereimter Sprache voll, und wenn alle damit fertig sind, werden die Zettel eingesammelt und einer liest sie der Reihe nach vor. Die Kapitel zur Beschreibung eines Diners würden sein: 1. die Ankunft; 2. das zu Tische Führen und Platznehmen; 3. die Suppe; 4. der Fisch; 5. die Zwischenspeisen; 6. der Braten; 7. die Weine; 8. die Toaste; 9. das Dessert. Oder zu einer Landpartie: 1. die Abfahrt; 2. unterwegs; 3. das Eintreffen; 4. der Kaffee; 5. die Spiele; 6. das Rahnfahren; 7. das Abendessen; 8. die Nachhausefahrt.

Jedes Kapitel muß ein Ganzes sein und einen richtigen Schluß haben. Die Versart kann jeder nach Belieben wählen.

Namen-Verstecken.

Das Verstecken besteht darin, Sätze so zusammenzustellen, daß sie Namen enthalten, welche nicht sogleich als solche zu erkennen sind, indem sie in andre Worte ganz oder zum Teil eingekapselt sind, doch die Teile oder Silben immer so, daß die Namen ungetrennt bleiben und das Ende des einen und den Anfang des andern Wortes bilden; auch einzelne Buchstaben können herübergezogen werden; auf die Orthographie ist dabei nicht Rücksicht zu nehmen.

Beispiel: „Nenachdem ist Karl grob, wie ein Doh; fortgesetztes Tadeln des außergewöhnlichen Mann, heimlich besonders, kann statt verbessern verschlimmern.“ „Jena“ — „Oxford“ — „Dessau“ — „Mannheim“ — „Cannstatt.“ — „Schill lernten wir als enthusiastmierten Freischärler kennen.“ „Schiller“ — „Alsen.“

Wer den vom ersten aufgegebenen Namen zuerst herausfindet, darf der zweite sein, der raten läßt, und so setzt sich das Spiel fort. Wer keinen Satz zustandebringt, gibt ein Pfand, und der links nächste kommt an die Reihe. Man kann die Namen auch auf bestimmte Gebiete beschränken, wodurch die Zahl der Pfänder sich vermehren dürfte.

Gemischte Spiele.

Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg.

Man nimmt einen dünnen Span oder auch einen Wachsstock, zündet ihn an und läßt ihn eine Zeitlang brennen, dann bläst man die Flamme weg, daß die Kohle bleibt, und sagt so eilig wie möglich das Sprüchelchen:

„Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg,
Lebt er lang, so wird er alt,
Ißt er viel, so wird er dick
Und zuletzt ganz ungeschickt.“ (Goethe.)

Währenddem gibt man die glimmende Kerze geschwind dem Nachbar in die Hand, der dasselbe Gefäßchen wiederholen muß. Das geht so lange fort, bis die Kohle bei einem auslischt, der dann ein Pfand zu geben hat.

Jakob lacht.

Jeder der Mitspielenden — bis auf den Herrn und dessen Diener Jakob — vertritt ein Gewerbe. Sobald die Verteilung stattgefunden hat, treten die beiden in den Kreis, und Jakob beginnt zu gestikulieren, zu grimassieren und zu lachen; der Herr straft ihn mit dem Plumpsack dafür und fragt: „Jakob, warum lachst du?“ Dieser sucht den Schlägen auszuweichen und antwortet mit der Anklage einer der Gewerbsleute. — Die Formel lautet: „Soll ich nicht lachen, hat doch der — das und das gethan“, z. B.

der Kaufmann Sand in den Zucker gemengt, der Fleischer Knochen statt Fleisch verkauft. Der Herr eilt zu dem Genannten, straft ihn für seine Nahrungsmittelverfälschung mit dem Plumpsack und fragt ihn, wie er sich dergleichen erlauben könne. Dieser sucht sich zu verteidigen und weist einem andern die Schuld oder eine ähnliche zu. Weiß sich jemand nicht rasch genug in passender Art zu entschuldigen und einen andern anzuklagen, so lacht Jakob, und der Herr eilt nun wieder zu diesem mit dem geknoteten Tuch, der als Grund seines Lachens eine neue Unredlichkeit eines der Gewerbetreibenden angibt. Das Spiel muß sehr rasch vor sich gehen und Jakob witzige Antworten zu geben wissen.

Ober: Die Mitspielenden stellen sich der Reihe nach auf. Einer ist Jakob, die übrigen stellen verschiedene Handwerker vor. Ein Übrigbleibender schlägt Jakob auf die Schulter, fragend: „Jakob, warum lachst du?“ Dieser antwortet: „Der Schneider hat seine Schere verloren.“ Der Schneider erhält nun Schläge, bis er einen andern beschuldigt. Er sagt etwa: „Der Schmied sollte mein Bügeleisen ausbessern und hat's nicht gethan.“ Der Schmied klagt weiter etwa den Bäcker an, kein Brot gebacken zu haben, hungrig habe er nicht arbeiten können u. s. f. Häufig wird als Grund angegeben: „Jakob lacht!“ und dieser erhält die meisten Prügel. Nach einiger Zeit wird abgelöst.

Pfennigeinstreichen.

Die Spieler setzen sich in einen Kreis, und einer von ihnen stellt sich in den Mittelpunkt desselben. Dieser tritt nun vor jeden einzelnen, die wie mit zum Gebet gefalteten Händen da sitzen, und fährt mit seinen ebenfalls flach zusammengefalteten Händen zwischen die ihrigen, indem er dabei spricht: „Ich streiche dir einen Pfennig ein, sag' nicht ja und sag' nicht nein, nicht schwarz und nicht weiß und wenn dir's zu wohl ist, geh nicht aufs Eis.“

Nachdem er alle Pfennige eingestrichen, begibt er sich wieder zum ersten und fragt ihn, was er sich für seinen Pfennig gekauft habe, ob das Gekaufte teuer und schön war, welche Farbe es gehabt hat u. s. w.

Der Gefragte darf also nie mit „Ja“ und mit „Nein“, mit „Weiß“ und mit „Schwarz“ antworten; wer es thut, hat verspielt und gibt ein Pfand.

Freilich gehört ein geübter Spieler dazu, der meist solche Fragen zu stellen weiß, auf die sich kaum mit etwas anderm als mit „Ja“ oder „Nein“ antworten läßt, z. B.

— „Hast du dir für deinen Pfennig etwas gekauft?“
 „Ich habe mir etwas gekauft.“
 — „Was hast du dir gekauft?“
 „Einen Noß.“
 — „Einen Noß?“
 „Einen Noß habe ich mir gekauft.“

— „Hat er dir gefallen?“
 „Gefallen hat er mir.“
 — „War er denn auch schön?“
 „Freilich.“
 — „So?“
 „Natürlich, sehr schön ist er gewesen.“

- „War er braun?“
 „Er war blau.“
 — „Schwarz war er?“
 „Blau wie der Himmel.“
 — „Wirklich?“
 „Wie gesagt, blau war er.“
 — „Nicht schwarz?“
 „Ersterfrühlingssonntagnachmit-
 tagdreihdraußgehhimmel=
 blau.“
- „Hat er deiner Mutter ge-
 fallen?“
 „Er hat ihr sehr gut gefallen.“
 — „Deinem Vater auch?“
 „Dem auch.“
 — „Wo hast du ihn gekauft?“
 „Beim Tuchhändler?“
 — „Beim Ruchenhändler?“
 „Beim Tücherverkäufer!“
 — „Ach so, beim Bücherverkäufer.“

Nun wird der Gefragte ob all dieser Mißverständnisse ärgerlich und schreit den andern an: „Nein! beim —“; o weh, er hat „nein“ gesagt und muß ein Pfand geben.

Auf diese und ähnliche Weise befragt der Pfennigeinstreicher sein munteres Völklein. Wer sich übereilt und ein „Ja“ oder ein „Nein“ sagt, gibt ein Pfand; übereilt sich aber keiner und werden die Bemühungen des Pfennigeinstreichers alle zu schanden, dann wendet er sich verdrießlich und unter dem Gelächter und Spott der andern zum nächsten Spieler und fängt wieder von neuem an.

Tellerdrehen.

Dieses Spiel gehört mit zu den ältesten Gesellschaftsspielen und wird doch noch immer gern gespielt. Man bedarf dazu eines hölzernen Tellers, wie er sich in jeder Küche findet. Die Gesellschaft sitzt im Kreis herum und jeder ist mit einem Blumenamen begabt worden, wobei der Phantasie des Vorstehers freier Spielraum gelassen ist. So wird er eine Dame, die gern viel spricht, ohne Zweifel Katschrose nennen, natürlich ohne ihr den Grund anzugeben, ein besonders eitler Herr wird sich zur Sonnenblume verstehen müssen, während das Gänseblümchen in einer bescheidenen, ein wenig — „einfachen“ Dame seine Vertreterin findet u. s. w.

Nun stellt der erste den Teller in die Mitte des Kreises auf die Kante, stößt ihn stark an, so daß er tanzt, und ruft zugleich den Namen irgend einer der vorhandenen Blumen, deren Vertreter den Teller fangen muß, ehe er umfällt. Geschieht dies doch, so kostet es ein Pfand, ebenso wenn der, welcher den Teller anstößt, eine Blume ruft, welche nicht vorhanden ist, oder wenn der Teller durch seine Ungeschicklichkeit umfällt.

Der Federflug.

Jeder in der Gesellschaft bekommt einen Baum, auf dem ein Vogel sitzt, und ein vierfüßiges Tier, welches denselben beschützt. Einer beginnt: „Mein Fink fliegt von meinem Bäumchen nach der Eiche.“ Wer diesen Baum hat, sagt sogleich: „Mein Bär wird ihm das wohl verwehren, obwohl meine Nachtigall ihm gern zu weichen geneigt ist, indem sie nach der

„Beder fliegt.“ Wer die „Beder“ hat, sagt rasch: „Das soll sie wohl bleiben lassen, denn meine Tigertafel lauert ihr auf, aber mein Kolibri wird ihr gern Platz machen, obwohl der Baum noch mehr Vögel aufnehmen und beschatten kann; er wird sich auf einen Ahornzweig begeben“ u. s. f. Wer sich in den Bäumen, Tieren und Vögeln irrt, muß ein Pfand geben.

Drei Eigenschaften.

Der Reihe nach muß jeder drei Eigenschaften nennen, von welchem er wünscht, daß sie sein künftiges Ehegemahl besitzen solle. Der Anfangsbuchstabe wird aber von dem Nachbar zur Rechten angegeben. Wäre z. B. A. an der Reihe, so würde ihm B. den Buchstaben F nennen und A. sprechen: „Meine Frau müßte drei Eigenschaften haben, sie müßte: fröhlich, friedlich und fromm sein.“

Fräulein B. wird von Herrn C. B. aufgegeben und sie sagt: „Den ich lieben soll, der müßte drei Vorzüge haben, er müßte vermögend, verständig und verschwiegen sein.“

Herr C. verlangt von seiner künftigen Frau als Eigenschaften mit R: „Die mir gefallen möchte, müßte reich, redlich und reinlich sein.“

Sollte jemand die schwere Aufgabe gestellt werden, drei Eigenschaften mit X für seine zukünftige Frau zu nennen, so wollen wir ihm helfen, indem wir ihm raten, sich eine Gattin zu wünschen, die weder xantippenhaft, noch Xerxes ähnlich, aber des Xylophon- (Holz- und Strohinstrument) spielens kundig wäre und außerdem mit Glücksgütern „— regnet“ sei.

Die drei Fragen.

Auf die erste Frage muß mit „Ja“, auf die zweite mit „Nein“, auf die dritte mit „Ich“ geantwortet werden. Wer sich dabei versieht, tritt an die Stelle des Falschbefragten, und dieser fragt weiter.

1. „Haben Sie schon einen Korb bekommen?“ — „Ja.“
 2. „Sitzt das Herz bei Ihnen auf dem rechten Fleck?“ — „Nein.“
 3. „Wer schmückt sich gern mit fremden Federn?“ — „Ich.“
 4. „Sind Sie ein Modenarr?“ — „Ja.“
 5. „Haben Sie List und Tücke im Herzen?“ — „Nein.“
 6. „Wer vergönnt keinem andern einen guten Bissen?“ — „Ich.“
- u. s. w.

Aussagen.

Jemand macht eine Aussage über einen andern in der Gesellschaft, und alle suchen zu erraten, wer gemeint ist. Damit der Aussagende nicht mit dem Gegenstand wechseln könne, teilt er seinem Nachbar zur Linken mit, wen er meint. Dieser darf durch nichts verraten, auf wen die Aussage abzielt. Wer die richtige Person trifft, darf wieder eine Aussage machen; die, welche

falsch raten, geben ein Pfand. Aussagen dieser Art wären: „Er hat mehr Glück als Verstand.“ — „Sie ist noch besser als ihr Ruf.“ — „Sie sieht mehr auf das, was man an sich, als was man in sich hat.“ — „Er gibt mehr aus als er einnimmt und hat doch immer noch etwas übrig.“ — „Die widerspricht sich nie, weil sie immer nur fragt.“ — „Er hat zu nichts Zeit, weil er alles zur Unzeit macht.“ — „Sie bezaubert, ohne es zu wissen und zu wollen.“ — „Sie ist nur in einem Stück falsch — beim Singen.“

Ohrenblasen.

Eine Frage wird leise jemand in die Ohren geflüstert, und dieser gibt laut eine Antwort darauf, die mindestens in zwei Worten bestehen muß. Wer von den andern errät, was gefragt wurde, darf das leise Fragen fortsetzen.

Die erste Antwort lautete z. B.: „Guter Wein“, und man vermutet nun, was gefragt sei: 1. „Welches der liebste Freund der Dichter sei?“ — 2. „Was das Alter erquicke oder des Menschen Herz erfreue?“ u. s. w. Die Frage war: „Welches das angenehmste Getränk sei?“ — Eine andre Antwort heißt: „Das jüngste Kind.“ — Man rät: „Wer aller Liebling ist?“ — „Wer von allem zuletzt bekäme?“ — „Wer niemals ein Majorat erben könne?“ und andres. Die Frage aber war: „Wer ist das Verzogenste im ganzen Haus?“

Das Anwendungsspiel.

Jemand einer nennt einen Gegenstand und fragt jeden der Reihe nach, wozu er gut sei. Wer keine Anwendung anzugeben weiß oder wiederholt, was gesagt wurde, gibt ein Pfand. Ist die Reihe durch, so nimmt man einen andern Gegenstand und fragt so lange herum, bis man genug Pfänder zur Auslösung beisammen hat.

Der Fragende könnte nun beispielsweise einen „Brillant“ nennen, so würden die Antworten lauten dürfen: „Um ihn in einen Verlobungsring zu fassen“ — „um ihn zum Mittelpunkt einer Krone für das Haupt (von Fräulein B.) zu wählen“ — „um damit einen teuern Namen oder ein Motto in eine Fensterscheibe zu gravieren“ u. s. w. Oder der Gegenstand wäre eine „Rose“, so hieße es: „um sie als Sinnbild der Verschwiegenheit in ein Damenkränzchen zu schicken“ — „um ihre Dornen zu entfernen und sie als Beispiel einer nie verletzenden Schönheit der und der zu überreichen“ u. s. w. Allerhand gesellschaftliche Verhältnisse und Persönlichkeiten damit zu verflechten, kann diesem Spiel im Kreis von Erwachsenen großen Reiz verleihen.

Mokierstuhl.

Witzig, scharf und selbst boshaft zu sein, ist jedem gestattet, sobald sich jemand auf den Mokierstuhl setzt — dennoch bleibt dieses Herausfordern

zu geheimen Angriffen ein vorzugsweise beliebtes Spiel in gemischter Gesellschaft und hat auch viele Varianten erzeugt. Einer geht einsammeln; diesem werden die Bemerkungen leise ins Ohr geflüstert und er trägt sie dann laut dem Betreffenden vor, der nun erraten muß, wer das ihm Auffälligste gesagt hat. Drei Namen darf er nennen; ist der richtige darunter, so muß der Entdeckte sich auf den Mokierstuhl begeben. Zu dem Einsammeln der Bemerkungen meldet sich gewöhnlich einer, dem ein gutes Gedächtnis und ein angenehmer Vortrag zu Gebote stehen.

Ähnlich ist es, wenn sich derjenige, welcher zum Mokierstuhl verdammt ist, einen Gegenstand wählt, „als welcher er sitzen will“. Die Urteile werden dann ebenfalls heimlich eingesammelt und müssen sich sowohl auf den vorgestellten Gegenstand, wie auf die betreffende Person beziehen. Sitzt z. B. eine Dame als „Uhr“, so könnte von ihr gesagt werden: „Sie läßt sich leicht aufziehen“ — „man muß sie sehr zart behandeln“ — „sie hat eine ewige Unruhe in sich“ u. s. w., während man von einem Herrn als „Piano“ sagen kann: „Sein Ton gefällt mir nicht“ — „die äußere Politur ist das Beste daran“ — „die ewige Verstimmtheit ist sehr störend“ u. s. w. Bei wessen Urteil der Urheber erraten wird, der muß nun auf den Mokierstuhl. Es kommt darauf an, daß man sich aber dann einen Gegenstand zur Darstellung wählt, mit welchem Vergleiche zu finden schwer ist, so daß dann die Mitspielenden die Angeführten sind, welche Pfänder zahlen müssen, wenn sie keine vernünftigen Urteile abgeben können.

In einem andern Gewand, aber doch im Grund als dasselbe Spiel erscheint

König Verdruß,

bei welchem jeder auch noch sein dramatisches Talent leuchten lassen und durch alle möglichen Einfälle die Gesellschaft erheitern kann.

Als erste Bedingung ist eine größere Gesellschaft erforderlich, die aber doch so intim miteinander sein muß, daß jeder all die kleinen Schwächen und Leiden jedes andern kennt und seinerseits auch von jedem andern eine kleine Stichelei über seine eignen, ohne belcidigt zu werden, verträgt.

Durch Auszählen oder Losen wird der König oder die Königin Verdruß erwählt, welche sich in der Mitte der Gesellschaft auf einem erhöhten Thron niederläßt. Der König beruft nun einen geschickten und mit gutem Gedächtnis begabten Herrn zu seinem Minister und verspricht bei seiner Thronbesteigung in schöner, wohlgeordneter Rede, seinem Volk ein gnädiger Herrscher sein zu wollen, verlangt aber auch unbedingten Gehorsam, willige Bezahlung der Steuern u. s. w. Doch bald scheint ihm, daß das Volk nicht sehr mit seiner Regierung zufrieden ist, und er beauftragt deshalb seinen Minister, hinauszugehen auf die Straßen und Plätze und überall herumzuhorchen, was denn an ihm, der doch so königlich zu regieren glaube, auszusetzen sei, und ihm zu berichten. Schweren Herzens macht sich der Minister auf den Weg, denn ihm ahnt allerlei Böses, und geht von Person

zu Person und läßt sich jedes einzelnen Tadel über des Königs Majestät leise ins Ohr sagen; sind es zu viel Personen, so kann er sich auch die verschiedenen Aussprüche notieren. Noch trauriger als er gegangen, erscheint er wieder vor den Stufen des Thrones, und, schon ungeduldig über das lange Warten fragt ihn die Majestät: „Nun, mein lieber Minister, wie denkt mein getreues Volk über mich? Habt Ihr seine Meinung erforscht? Zweifelsohne habt Ihr doch nur Lobendes und Schmeichelhaftes vor mein erhabenes königliches Ohr zu bringen!“

„Gnädigster Herr, königliche Majestät, wie alles, was Ew. Majestät thun und glauben, so haben Hochdieselben auch diesmal wieder ganz das Richtige getroffen. Nur ein erbärmlicher Wicht aus der untersten Hefe des Volkes unterstand sich zu behaupten, Ew. Majestät seien ein ganz klein wenig rechthaberisch; und eine andre Meinung, die ich aber unterthänigst für die verworfenste halte, welche je erlogen worden ist, hörte ich, Ew. Majestät hätten eine ganz eigene Idiosynkrasie und könnten keine gefüllten Gläser vor sich stehen sehen. Wenn ich weiter berichte, daß mir zu Ohren gekommen ist, daß Ew. Majestät über die geringste Kleinigkeit in unglaubliche Festigkeit geraten könnten, so geschieht dies nur, um anzudeuten, wie wenig damit übereinzustimmen ich mich unterstehe. Ich traf des weiteren bei meinem Gang durch unsern Staat einen Menschen, welcher die ganz unsinnige Behauptung aufstellte, Ew. Majestät hielten es für Hochderselben Gesundheit unzuträglich, früher als um 10 Uhr des Morgens Allerhöchsth Majestätliches Bett zu verlassen, und endlich raunte mir ein wüster Geselle ins Ohr, des Königs Majestät zögen einen Skatabend im rauchigsten Wirtszimmer der amüsantesten Damengesellschaft, selbst der heutigen, vor.“

In ähnlicher Weise bringt der Minister sämtliche ihm mitgetheilten Klagen vor des Königs Ohr. Hat er geendet, so untersteht er sich noch einmal, den König ganz unterthänigst zu fragen, welcher der gemachten Vorwürfe Se. Majestät wohl am meisten gekränkt habe, worauf der König antwortet, daß ihn, als den allgewaltigen Herrscher, derartige Rückenstiche überhaupt gar nicht treffen könnten, trotzdem werde er aber für den Erfinder dieses oder jenes Tadel die unerhörteste Strafe ersinnen, und er vermute Herrn so und so als denselben. Hat der König recht geraten, so muß jener an seine Stelle, hat er sich aber geirrt, so darf er, je nach der Größe der Gesellschaft, noch einmal oder zweimal raten; trifft er da den Rechten nicht, muß er noch einmal als König das ganze Strafgericht über sich ergehen lassen.

Es kommt bei dem Spiel vor allem darauf an, daß der Vortrag des Ministers und die Repräsentation des Königs mit möglichst viel Wiß geschehe. Auch die Vorwürfe der einzelnen müssen möglichst treffend und doch dabei witzig sein. Grundlose Tadel müssen vermieden werden, denn diese haben gar keinen Sinn, während es doch jedem eine heimliche Freude macht, seinem lieben Nebenmenschen durch irgend eine witzige Bemerkung einen kleinen Stich zu versetzen.

Auf der Anklagebank.

Gleichzeitig und mit der größten Zungenfertigkeit werden einem — dem Angeklagten auf dem Armensünderbänkchen — allerlei Beschuldigungen zugeschleudert, bis der „Staatsanwalt“ klingelt. In diesem Moment darf kein Laut mehr, bei Strafe eines Pfandes, vernehmbar sein. Der Angeklagte muß sich gegen eine der Anklagen, die er meint herausgehört zu haben, und auch von wem sie ausgegangen, verteidigen. Gelingt es ihm, so wird er freigesprochen, und er macht seinem Verleumder auf der Anklagebank Platz; gelingt es ihm nicht, so muß er sitzen bleiben, und die Anklagen beginnen aufs neue.

Die Hochschule.

Jede Dame vertritt ein „Gericht“ oder einen „Gegenstand“, der zu einer Speise dienen kann. Eine der Damen, welche die Verteilung der Worte übernommen, ist die Wirtin. Es kommt nun der Gast — einer der Herren — und verlangt ein Gericht. Die Wirtin sagt, was vorhanden, und die, welche den gewählten Gegenstand vertritt, meldet sich mit den Worten: „Bin schon da.“ Sie sagt nun einiges, was über den Artikel in gastronomisch=culinarischer Beziehung scherzend zu sagen ist. Verlangt der Herr Krebse, so mag sie mit Aufführung des bekannten Sprüchleins erzählen, in welchem Monat die Tiere am schmachhaftesten, weshalb sie die Nesseln lieben, wie ihre roten Nasen die einzig angenehmen in dieser Farbe sind, und ihre Gegenwart in dem Strudel recht zahlreich vertreten sein muß. Auch die verschiedenen auf die Krebse gemachten Rätsel können mit hineingeflochten werden.

Außert der Gast das Verlangen nach einem Hering, und dieser meldet sich mit den Worten: „Da bin ich!“ so wird die Mitteilung nicht minder pikant sein: Die Nachfrage nach der Beschäftigung des Herrn am vergangenen Abend ist durchaus am Platz, denn einen Hering zu verlangen, ohne vorher — Nasenjammer zu haben, ist doch nur in den seltensten Fällen zulässig; wer viel Heringsalat ißt, hat immer Geld in der Tasche, wer aber viel Geld in der Tasche hat, kann auch viel ins Wirtshaus gehen, so daß er den andern Morgen immer wieder Hering essen muß, woraus mit der Zeit, wie der Gelehrte sagt, ein „circulus vitiosus“ entstehen kann.

Verlangt der betreffende Herr aber irgend ein Gericht, was nicht vorhanden ist, zahlt er natürlich ein Pfand zur Strafe.

Das Nasenspiel.

Einer fängt an und geht zu einem der Spielenden. Man teilt allerhand Nasen aus, an die

Damen: schöne,
adlige,
spitzige,

Herren: große,
lange,
rote,

Damen: glatte,
 kleine

Herren: krumme,
 platte

und andre, wie es die Personen und Ähnlichkeiten mit sich bringen. Dann kommandiert der das Spiel Leitende, der auch seinen Nasentitel hat: „Die kleine Nase soll zur krummen Nase gehen und fragen, wo die lange Nase wohnt.“ Die kleine Nase muß dann aufstehen und sagen, daß sie von dem Nasenkönig an die krumme Nase geschickt sei, um zu erfragen, wo die lange Nase wohne; weiß diese nicht, wo die erkundete Nase sitzt, so muß sie Strafe geben, die lange Nase muß aber aufstehen und ihren Platz der umfragenden überlassen, hierauf zu einer andern gehen, selber eine ganze Botschaft ausrichten, nach einer andern Nase fragen, u. s. f.

Alle bei diesem Spiel einkommenden Pfänder müssen durch gute Antworten auf Fragen, welche die Nasen betreffen, eingelöst werden. Man kann fragen, warum heißt es: „Einem etwas an die Nase hängen?“ „Was naseweis bedeute?“ „Ob jemand lieber so weit sehen wolle, wie seine Nase reicht, oder daß seine Nase so lang wäre, so weit er sehen könne?“ „Ob das Sprichwort: „Er riecht den Braten“ von einem Blinden herrühre?“ „Wie man jemand der Nase nach zu beurteilen habe?“ „Ob man lieber seine Nase oder einen Fuß verliere?“ u. s. w.

Fragen ist hier allerdings leichter als antworten, aber bei einigem natürlichen Mutterwitz wird es auch an guten Antworten nicht fehlen.

Der Rechenmeister.

Jeder der Mitspielenden stellt eine Zahl vor, und einer hält Vortrag, worin er möglichst viele Zahlen anzubringen sucht, welches die Betreffenden veranlaßt, aufzustehen und sich herumzudrehen. Wer das versäumt, verfällt in Strafe. Bei Doppelzahlen, wie 65 — 48 —, drehen sich zwei Personen, und bei der Zahl 100 000, wie bei allen mehrstelligen Zahlen mit Nullen, die über die Anzahl der Mitspielenden hinausreichen, drehen sich alle.

Erzählungen, wie die Falstaffs von den Steifleinenen, deren Anzahl sich fort und fort vergrößert, werden das Vergnügen bei diesem Spiel erhöhen.

Die Erzählung könnte aber auch die Beschreibung eines Ameublements mit „sechs“ gepolsterten und einem „Duzend“ Rohrstühlen, die zusammenbrechen, indem sich „einer“ darauf setzte u. s. w., enthalten, oder eines Gartens mit „drei“ Alleen, in denen je „zwei“ Bänke für Pärchen, die gern allein miteinander plaudern, während „eine“ Nachtigall im Hain flötet und „tausend“ Blüten von den Bäumen niederschneien, „zwei“ Schwäne auf dem Teich ziehen und „hunderte“ von schillernden Schmetterlingen, Libellen u. s. w. sich in der Luft bewegen.

Die Zahlen geschickt und natürlich einzuflechten und so das Interesse an der Schilderung zu steigern, daß das Aufstehen und Herumdrehen darüber versäumt wird, ist die Aufgabe des Vortragenden, der seines Amtes entsetzt wird, sobald er eine Versäumnis unbeachtet läßt.

Das Seufzerspiel.

Die Spielenden seufzen auf eine mehr komische als traurige Art, und wer an der Reihe des Fragens ist, kann sich nach der Ursache des Seufzens erkundigen, bei wem er just will. Wer befragt wird, muß bekennen, was ihn zum Seufzen bewog. So sagt der eine etwa: „er seufze, weil er kein Geld habe“, der zweite: „weil er doch etwas thun müsse“, der dritte: „weil ihm sein Herz geraubt und nur um zu beweisen, daß er noch am Leben sei“ u. s. w.

Wer ohne einen genügenden Grund geseufzt hat, gibt ein Pfand. Jeder darf dreimal fragen, dann kommt ein anderer daran, oder wie es sonst vorher abgemacht ist.

Der Bauernhof.

Spielen fünf Personen, so ist:

- | | | |
|---------------------|---|---|
| 1. Der Bauernhof — | { fruchtbar
oder unfruchtbar | { so kauft ihn,
kauft ihn nicht. |
| 2. Das Bauernhaus — | { ganz neu und stark,
alt und baufällig, | { so bewohnt es,
wohnt nicht drin. |
| 3. Der Garten — | { gut angelegt,
vernachlässigt, | { benutzt ihn,
macht neue Anlagen. |
| 4. Der Weinberg — | { verwildert,
in gutem Zustand, | { bepflanzt ihn,
lesst von den Früchten. |
| 5. Feld und Wiese — | { sind im Umbau,
bringen gute Früchte, | { hilft bei der Arbeit,
lerntet zu rechter Zeit. |

Sagt nun der erste: „Ich habe einen Bauernhof gekauft, aber er ist noch zur Zeit ganz unbestellt“, so muß der, welchem der Hof zugeteilt ist, antworten: „Da haben Sie sich übereilt, suchen Sie den Schaden auszugleichen und verkaufen Sie das Gut wieder. Ich bin besser daran, ich habe eine Wiese, die mir Heu bringt.“ Wer „Wiese“ hat, sagt: „So lassen sie zur rechten Zeit einfahren. Mein Weinberg ist leider noch sehr verwildert.“ — Wer „Weinberg“ hat, nimmt nun das Wort, und so geht es weiter. Es können auch mehr Teilnehmer sein und der „Wald“ — die „Mühle“ — der „Bach“ u. s. w. mit hinzugenommen werden.

Die goldene Brücke.

Durch Auszählen werden zwei bestimmt, welche durch Emporheben ihrer angefaßten Hände eine „Brücke“ darstellen müssen oder vielmehr ein Thor. Vorher haben sie sich heimlich verabredet, wer von ihnen der „Engel“ und wer der „Teufel“ sein wolle. Sie singen einen jener bekannten Kinderreime, wie

„Zieh'et durch, ziehet durch
Durch die gold'ne Brücke.
Sie ist entzwei, sie ist entzwei,

Wir woll'n sie wieder fiden!
Mit Steinelein, mit Beinelein,
Der letzte muß gefangen sein.“

Während dessen ziehen die andern in langer Schlangenlinie unter der Brücke durch. Bei „gefangen sein“ lassen die beiden Brückenbogen ihre Hände herunter, und wer gerade dazwischen ist, wird gefangen. Reife wird er gefragt, zu wem er wolle, zum Engel oder zum Teufel, und stellt sich dann hinter dem, welchen er erwählt hat, auf. Sind auf diese Weise nach und nach sämtliche Mitspielenden gefangen, so kann zwischen den Engeln und Teufeln entweder ein Wettlauf oder sonst irgend ein Wettspiel stattfinden, durch welches die Übermacht der einen Partei über die andre dargethan wird.

Adam hatte sieben Söhne.

„Adam hatte sieben Söhne,
Sieben Söhn' hatte er;
Sie aßen nicht, sie tranken nicht,
Sie sahen sich ins Angesicht
Und machten alle so, und machten alle so!“

Die Spielenden bilden einen Kreis um den in der Mitte Stehenden, der die Aufgabe hat, den andern singend zu erzählen, was die sieben Söhne Adams thaten, da sie weder aßen noch tranken; die von ihm gewählte Thätigkeit, welche er beim dem Refrain: „Und machten alle so!“ zur Darstellung bringt, wird vom Chor wiederholt. Der Erzähler bestimmt seinen Nachfolger u. s. f., bis alle im Kreis an der Reihe waren. — Das Darstellen muß allemal einen bestimmten Charakter haben und die Ausführung sich genau dem Rhythmus der Musik anschließen. Das „Tanzen auf einem Bein“, „das Windmühledrehen“, „das Hämmern“, „in die Hände klatschen“, „Schneidern“, „Schustern“, „Geigen“ u. s. w. sind Lieblingsdarstellungen. Niemand darf eine Wiederholung bringen, und wer es falsch macht, muß ein Pfand zahlen.

Das Paradieshüpfen

ist ja eigentlich ein Kinderspiel, und man sieht es überall die Kinder im Frühjahr auf dem vom Schnee freigewordenen Bürgersteig spielen; vielleicht versuchen es aber auch einmal junge Damen und Herren wieder, ob sie noch die Fertigkeit haben, wie die Kinder eine längere Zeit auf einem Bein zu stehen oder zu hüpfen. An Stelle der bekannten Pläne, in welchen ein Stein mit dem Fuß von einem Feld zum andern gestoßen werden muß, ohne daß der andre Fuß den Boden berührt, zeichne man die nebenstehende französische Form mit Kreide auf den Boden, wobei die einzelnen Felder in Schneckenlinie hintereinander liegen, so daß es die Aufgabe ist, den Stein bis in das innerste Feld der Spirale und von da wieder bis an den Ausgangspunkt mit dem

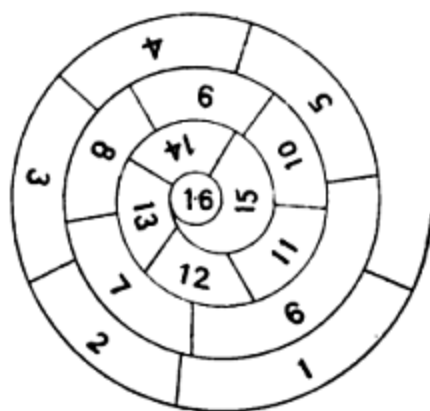


Fig. 1. Paradieshüpfen.

Fuß zu stoßen. Es ist dies entschieden schwerer, da der Stoß viel genauer abgemessen sein muß, um den Stein nicht etwa in den Nebenkreis oder beim Schluß über das Ziel hinauszustoßen. Wer sich einen solchen Fehler zu schulden kommen läßt, muß wieder von vorn anfangen.

Hans mit einem Strich.

Die Gesellschaft sitzt um einen Tisch, und jeder gibt sich einen gewöhnlichen, leicht zu merkenden Namen, etwa Karl, Paul, Hans, Peter, Michel, Marthe, Anne, Guste u. s. w., den er mehrmals laut verkünden muß. Dann fängt einer aus der Gesellschaft an, sich zu nennen, und fragt einen andern Mitspielenden, indem er ihn auch wieder nennt, wie er heiße. Dieser muß darauf schnell seinen gewählten Namen angeben und ebenso einen andern fragen. Je schneller dies geschieht, desto besser ist es, wie man gleich ersehen wird. Denn wenn der Gefragte nicht sofort seinen Namen nennt, sondern ihn vielleicht vergessen hat und irgend einen andern beliebigen angibt, oder wenn er seinerseits wieder eine andre Person mit einem Namen nennt, der nicht vorhanden ist, bekommt er für jeden Fehler zuerst einen Strich, dann irgend eine Figur, Eselsohren oder dergl., mit Kreide vor seinen Platz auf den Tisch gemalt und muß in der Folge alle diese Zeichen seiner Aufmerksamkeit mit nennen. Es habe z. B. Hans bereits einen Strich bekommen, so sagt er: „Ich heiße Hans mit einem Strich, wie heißt du, Anne?“ Diese antwortet: „Ich heiße Anne mit zwei Strichen, einem Eselsohr und einer Nachtmütze, wie heißt du, Emil?“ Ein Emil ist aber nicht vorhanden, folglich bekommt Anne zu ihren Ehrenzeichen noch ein „Eichenlaub“ hingemalt u. s. w. Je weniger der Frager die betreffende Person ansieht, die er fragen will, umsomehr wird er sie überraschen, so daß sie dann nicht schnell genug bereit ist, ihre ganze Vitanei herunterzubeten und noch mehr Anerkennungsszeichen hingemalt bekommt.

Zeichenpreispiel.

(Preis-Spiel.)

Das Spiel besteht aus sechs rechteckigen Tafeln von Schiefer, mattem Glas oder Elfenbein, 5×3 cm groß mit den römischen Zahlen I—V

I	II	III	IV	V
---	----	-----	----	---

und einer mit „Preis“ bezeichneten.

Preis

Ferner gehören dazu 25 Tafeln vom Durchmesser oder von der Seitenlänge von 3 cm, welche auf einer Seite weiß, auf der andern rot oder schwarz sind



und zwar dreieckige und viereckige je 10, runde je 5 Stück.

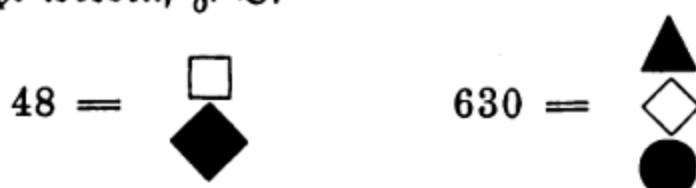
Diese Tafeln stellen weiß die Zahlen dar:



rot oder schwarz:



Die Zusammenstellung zu Zahlen erfolgt derart, daß die Zeichen untereinander gesetzt werden, z. B.



Anweisung.

1) Einer der Mitspieler ist Unternehmer, auch können zwei oder mehrere sich zu gemeinsamem Zweck zusammethun.

2) Derjenige, welcher den höchsten Betrag zahlt, wird Unternehmer auf 5 Spiele. Wer nicht auf alle 5 Spiele Unternehmer bleiben will, kann nach dem ersten Spiel freiwillig zurücktreten oder an einen der Mitspieler seine Rechte übertragen oder verkaufen.

3) Der Unternehmer schreibt mit Blei- oder Schieferstift auf die Rückseite der mit I—V bezeichneten Tafeln je eine ein-, zwei-, drei-, vier- und fünfstellige Zahl, auf die Rückseite der mit „Preis“ bezeichneten Tafel eine I, II, III, IV oder V, doch so, daß keiner der Mitspielenden die Zahlen sieht, und legt die Tafeln mit der beschriebenen Seite nach unten auf den Tisch. Dieselbe Ziffer darf auf den 5 Tafeln höchstens fünfmal vorkommen.

I	II	III	IV	V
45	389	2	2645	76641
<div> <div>Preis</div> <div>IV</div> </div>				

4) Der Kaufpreis, den der Unternehmer gezahlt hat, bildet den großen Preis und wird gleichmäßig auf die 5 Spiele verteilt. Ist die Kaufsumme nicht durch 5 teilbar, so kommt der Überschuß dem letzten der 5 Spiele zu gute. Auf jede der mit I—V bezeichneten Tafeln hat der Unternehmer aus seiner Kasse einen Preis zu setzen. Die Summe dieser 5 Preise muß mindestens 30 Markten betragen.

5) Nun versteigert der Unternehmer die 25 Tafeln meistbietend, und der Erlös gehört ihm.

6) Jeder Mitspieler, der von vornherein erklärt, keine Tafeln kaufen zu wollen, bezahlt dem Unternehmer 5 Marken und erhält, wenn der Unternehmer einen Gewinn oder den Teil eines Gewinnes einzieht, den fünften Teil hiervon. Haben mehrere auf den Kauf verzichtet, so teilen sie dies Fünftel unter sich.

7) Wer keine Tafel gekauft hat, ohne vor Beginn der Versteigerung darauf verzichtet zu haben, bezahlt ebenfalls 5 Marken und je 1 Marke, sobald der Unternehmer gewinnt. Diese Strafgeelder dienen zur Vergrößerung des nächsten oder letzten großen Preises.

8) Die nicht verkauften Tafeln sind Eigentum des Unternehmers; er nimmt mit diesen Tafeln am Spiel teil, wie jeder andre. (Im Interesse der Spieler liegt es, daß der Unternehmer keine Tafeln zurückbehält.)

9) Nun wird vom nächsten und links vom Unternehmer befindlichen Mitspieler eine der Tafeln I—V umgedreht.

Wer die Zahl mit seinen Zeichen legen kann, erhält den ausgesetzten Preis nebst der Tafel und gibt seine Zeichen an den Unternehmer ab, der dieselben aber nicht für sich selbst weiter gebrauchen darf.

10) Gegen mehrere Mitspieler ihre Zeichen für dieselbe Zahl, so teilen sie den Gewinn.

11) Sind alle fünf Tafeln in gleicher Weise aufgedeckt, so erhält derjenige oder erhalten diejenigen den großen Preis, welche die auf der Rückseite von „Preis“ bezeichnete Tafel besitzen.

12) Keiner der Mitspielenden ist verpflichtet, seine Zeichen zu legen, muß dieselben aber zurückgeben, wenn die jedesmalige Reihe von 5 Spielen beendet ist.

13) Die Preise, auf die niemand Anspruch erhoben hat, gehören zur Hälfte dem Unternehmer, zur Hälfte werden sie zur Vergrößerung des nächsten großen Preises verwendet.

14) Kann bei Teilungen nicht gleichmäßig geteilt werden, z. B. 3 Spieler haben 5 Marken zu teilen, so fallen die nicht zu teilenden Marken, hier 2, an den Unternehmer.

15) Entdeckt einer der Mitspieler, daß der Unternehmer ein Versehen begangen, die Zahlen auf den Tafeln nicht richtig geschrieben, z. B. zwei zweistellige Zahlen statt einer zwei- und einer dreistelligen Zahl auf die Tafel geschrieben oder dieselbe Ziffer mehr als fünfmal verwandt hat, so zahlt der Unternehmer dem betreffenden 25 Marken und weitere 25 Marken zum nächsten Hauptgewinn.

(Mitgeteilt von H. v. S. in F.)

Spiele mit Karten.

Das Blatt der Liebe.

Es wird gleichmäßig ein Spiel von 32 Karten unter die Gesellschaft, welche im Kreis sitzt, verteilt. Etwa Übrigbleibende behält der Kartengeber für sich. Hierauf fragt er seinen Nachbar: „Haben Sie das Blatt der Liebe gesehen?“ Worauf dieser antworten muß: „Ja, ich habe das Blatt der Liebe gesehen.“ Frage: „Was haben Sie darauf gesehen?“ Hierauf nennt der andre eine beliebige Karte, die er nicht unter den eignen hat. Jeder Mitspielende sieht nun seine Karten durch, ob sich die genannte unter ihnen befindet; ist dies der Fall, so gibt er sie ab, und ist die Inhaberin eine Dame und die Person, welche das Blatt der Liebe gesehen haben will, ein Herr, so quittiert dieser darüber mit einem Kuß. Ist aber der Inhaber

auch ein Herr, so muß er ein Pfand geben. Ebenfalls ein Pfand kostet es, wenn als das verhängnisvolle Blatt eine Karte genannt wird, die schon abgegeben ist. Das Fragen geht der Reihe nach herum.

Der Gerichtshof oder das Amtmannsspiel.

Zu diesem Spiel gehören wenigstens sieben Personen. Dieselben sitzen im Kreis, und es werden doppelt soviel Karten an sie ausgeteilt, als ihre Anzahl beträgt. Unter den Karten müssen sich aber stets befinden Coeurkönig, Coeur dame, Coeur bube und Pik sieben. Der Inhaber vom König ist der Amtmann, von der Dame der Ankläger, vom Buben der Gerichtsdienner und von der Sieben der Dieb. Die drei ersten zeigen die betreffende Karte offen vor, während die andern sie verdeckt auf den Knien halten. Nun teilt der Ankläger dem Amtmann in erzürnten Worten mit, irgend etwas sei ihm gestohlen worden; der Amtmann fragt ihn gravitatisch und seiner Würde entsprechend aus und gibt ihm auf sein wiederholtes Bitten den Gerichtsdienner mit, um den Dieb ausfindig zu machen. Die beiden gehen bei sämtlichen Personen im Kreis herum und versuchen aus ihren Mienen herauszubekommen, wer der Übelthäter sei. Jetzt glaubt ihn der Ankläger entdeckt zu haben und veranlaßt den Gerichtsdienner weiter nachzuforschen; dieser beginnt ein komisches Verhör, bis der Betreffende durch Vorzeigen seiner Karten, unter welchen sich die Pik sieben nicht befindet, seine Unschuld beweist. Ist er aber der Dieb wirklich, so erhält er Plumpsackschläge oder muß ein Pfand geben oder sich sonst irgend einer Strafe, die vorher ausgemacht worden ist, unterziehen. Sollte z. B. das Herz des Anklägers abhanden gekommen sein, so wäre dieser Diebstahl wohl nur durch einen Kuß zu sühnen. Sehr komisch ist es, wenn etwa der Amtmann oder der Gerichtsdienner zu gleicher Zeit auch der Dieb wären; beide werden sich natürlich hüten, sich zu verraten. Hat der Ankläger aber jemand falsch im Verdacht, so bringt ihm dies Schläge ein oder zum mindesten den Verlust eines Pfandes. Damit endlich dem Gerichtsdienner sein Amt nicht allzu leicht gemacht wird, muß dieser vor jeder Frage z. B. einmal mit dem Fuße aufstampfen oder sich die Nase reiben oder sonst irgend eine derartige Bewegung machen. Vergißt er es, dann sind seiner die Schläge gewiß, die er andern zuerteilen wollte.

Obgleich das Spiel höchst einfach ist, kann es doch durch ein wenig Humor, mit welchem die einzelnen ihre Rollen spielen, sehr belebt werden und wird dann die größte Heiterkeit erregen.

Schwarzer Peter.

Man nimmt aus einem Spiel französischer Karten die drei Buben außer dem Pikbuben heraus. Die übrigen 49 Blätter werden zu gleicher Anzahl an die Mitspielenden verteilt. Hierauf sieht jeder seine Karten daraufhin an, ob ein- oder mehrmals zwei gleichwertige darunter sind; diese

legt er verdeckt ab in die Mitte des Tisches. Hat er drei Karten von gleichem Wert, so dürfen doch nur zwei abgelegt werden, vier Karten sind dagegen zweimal zwei gleichwertige und werden alle vier abgelegt. Ist dies geschehen, so läßt der, welcher gegeben hat, aus seinen verdeckten Karten den Nachbar zur Linken eine ziehen. Dieser sieht nach, ob er vielleicht dadurch zu seinen Karten eine gleichwertige bekommen hat, in welchem Fall er sie ablegt; dann läßt er seinen linken Nachbar ziehen u. s. w. Nach und nach müssen alle übrigen Karten abgelegt sein und nur der Pitbube übrig bleiben. Wer denselben in der Hand hat, ist „schwarzer Peter“ und erhält einen Strich mit einem angerufenen Rork ins Gesicht.

„Suppe.“

Eine Karte weniger als Mitspielende, also bei neun Personen acht Karten, liegen auf einem Tisch, um welchen die Beteiligten stehen oder sitzen. Einer erzählt, welche Speisen und in welcher Reihenfolge sie bei dem Diner, dem er beigewohnt, aufgetragen wurden. Bei dem Wort „Suppe“ muß jeder Mitspielende trachten, rasch eine der aufliegenden Karten zu ergreifen. Wer bei einem falschen Wort zugreift, z. B. bei den Worten „Sub rosa“ — „Supplement“ — „Subaltern“ und ähnlichen, zahlt Strafe. Auch darf der Erzähler sich nicht eher einer Karte bemächtigen, bis er das Wort ausgesprochen. Er würde z. B. erzählen: „Ich komme soeben von einem Diner, bei welchem alles verkehrt aufgetragen wurde: zuerst der Braten in Suppenschale, dann ein Fisch, hiernach Kohl und endlich kam — sub rosa — die erschütternde Nachricht, daß ein Gefäß zerbrochen und es an einem Supplement fehle, daher die wohlgelungene „Suppe“ nicht aufgetragen werden könne.“ Ein Innehalten nach dem Wort: „endlich“ veranlaßt stets ein hastiges Zugreifen. Die Hauptsache ist dabei, die Aufmerksamkeit durch einen geschickt aneinander oder durcheinander gestellten Speisezettel zu spannen und durch verfehltes Zugreifen Pfänder zu gewinnen. Der, welcher bei dem wirklichen Wort „Suppe“ keine Karte erwischen konnte, muß das Gastmahl, welchem er beigewohnt, schildern.

Schnipp, Schnapp, Schnurr, Burr, Basilorum, Rex.

Ein Spiel Pikettkarten wird gleichmäßig unter die Mitspielenden verteilt. Der nächste zur Linken des Austeilers beginnt, indem er eine Karte auf den Tisch legt und „Schnipp“ dazu sagt; wer die darauf folgende, nächst höhere Karte hat, legt dieselbe darauf und sagt „Schnapp“, wieder der nächste sagt „Schnurr“ u. s. w., bis die sechste Karte mit „Rex“ darauf gelegt ist. Der Inhaber dieser Karte darf fortfahren und beginnt wieder mit „Schnipp“ u. s. f., bis einer keine Karten mehr hat. Die andern müssen ihm dann so viel Marken zahlen, als ihre Karten wert sind.

Die Geschicklichkeit bei dem Spiel besteht darin, daß man es beim Beginn einrichtet, möglichst wieder die sechste Karte auflegen zu müssen, also „Rex“ sagen zu können, damit man wieder anfangen darf. Hört dagegen

die Folge schon bei „Schnurr“ z. B. auf, so darf der Betreffende wieder mit „Schnipp“ anfangen. Man muß daher möglichst mit seiner untersten Karte beginnen. Angenommen, jemand habe mit Coeurzehn = „Schnipp“ begonnen, so fällt das Coeuras auf „Basilorum“; Coeurneun ist aber dann die höchste Karte in Coeur, welche im Spiel bleibt, und wenn jemand vielleicht Coeursieben und Coeurneun hat, so kann er ruhig erstere, wieder mit „Schnipp“ beginnend, auflegen, denn auf seine Coeurneun = „Schnurr“ kann niemand etwas höheres legen und er bleibt am Ausgeben. Solche Karten, welche, nachdem die Höheren schon weggegeben sind, übrigbleiben, nennt man „Freikarten“, und wer mehrere hat und gerade am Auflegen ist, kann sich dadurch leicht aller seiner Karten entledigen.

Kameruner Skat.

Es werden an sämtliche Mitspielende, deren Zahl beliebig sein kann, je drei Karten verteilt, die jeder offen vor sich hinlegt. Von dem übrig gebliebenen Talon schlägt der Bankier eine nach der andern auf. Wer unter seinen Karten eine, zwei oder drei gleiche hat (Farben werden nicht gerechnet), zahlt der Bank dementsprechend beim ersten Aufschlagen einen, zwei oder drei, beim zweiten Aufschlagen zwei, vier oder sechs und beim dritten Aufschlagen drei, sechs oder neun Pfennige. Nach dem dritten Mal Aufschlagen muß bei den nächsten drei Malen der Bankier für jede gleiche Karte an den Inhaber einen, zwei oder drei u. s. w. Pfennige zahlen, während er bei den dann wieder folgenden drei Malen die Karten bezahlt erhält u. s. w. Verteilt man am Anfang mehr als drei Karten an jeden, so wechseln die Zahlungsbedingungen auch erst nach so viel mal Aufschlagen, wie jeder Karten hat.

So einfach dieser „Kameruner Skat“ ist, so unterhaltend und belustigend wirkt er, besonders in größerer Gesellschaft.

(Mitgeteilt von Karl Müller in Leipzig.)

Hölle.

Auf dem Tisch werden vier ineinander liegende Kreise mit Kreide gezeichnet und von dem Mittelpunkt aus nach jedem Mitspielenden eine gerade Linie gezogen. Jeder Teilnehmer hat eine Marke oder sonst irgend einen Gegenstand, mit welchem er auf der Linie hin und her rücken kann. Nun erhält jeder verdeckt eine Karte, die er ansehen muß. Glaubt er, daß er durch Tausch eine höhere erlangen kann, so darf er sie ausbieten. Auf ein Zeichen des Spielordners werden die Karten herumgedreht und der Besitzer der niedrigsten Karte (As = eins) wandert einen Schritt in die „Hölle“, kommt also in den äußersten Kreis. Nun werden von neuem Karten ausgeteilt und das Spiel so lange fortgesetzt, bis möglichst viele in den mittelften Kreis, die „Hölle“, gekommen und also Teufel sind. Dies würde ziemlich lang dauern, wenn nicht eine Reihe strenger Regeln bestünden.

1. Wer sich mit dem andern „Du“ nennt, muß „Sie“ zu ihm sagen und umgekehrt. Zuwiderhandelnde kommen einen Schritt in die „Hölle“.

2. Wer die ausgeteilten Karten berührt, ehe der Ordner dreimal auf den Tisch geklopft und „Schnapp“ gesagt hat, kommt einen Schritt in die „Hölle“.

3. Desgleichen, wer seine Karte vor dem gegebenen Zeichen zum Tausch anbietet, oder wer sie umdreht, ehe es befohlen wird.

4. Wer mit einem Teufel spricht, über einen Spaß desselben lacht, überhaupt Notiz von ihm nimmt, hat selber Anwartschaft darauf, einer zu werden, denn er rückt einen Schritt zur „Hölle“ vor.

Und hierin besteht der Hauptscherz des Spieles.

Die Teufel nämlich müssen sich bemühen, die andern möglichst zu ärgern, zum Sprechen zu verleiten, oder machen ihnen dummes Zeug vor, um sie zum Lachen zu bringen. Da sie selber schon tief in der „Hölle“ sitzen, kann ihnen nichts mehr geschehen. Wer zuletzt noch allein außerhalb der „Hölle“ oder gar außerhalb des Kreises ist, hat gewonnen.

Pochen.

Die Anzahl der Karten beim Pochspiel ist 52. Es können drei, vier bis sechs Personen an dem Spiel teilnehmen. Man verteilt die Karten sämtlich; das letzte Blatt ist Trumpf.

Das Pochbrett, das zu dem Spiel gehört, besteht aus neun Fächern, wovon das erste mit dem As, das zweite mit dem König, das dritte mit der Dame, das vierte mit dem Buben, das fünfte mit der Zehn, das sechste mit der Sieben, Acht und Neun (welche zusammen die Sequenz heißen), das siebente mit dem Pocher, das achte mit dem König und der Dame (Mariage) bezeichnet wird. Das mittlere Fach ist für die Kasse bestimmt.

In jedes der neun Fächer legt jeder Spieler beim Beginn des Spieles eine Marke. Wenn Karten gegeben sind, so prüft jeder, ob er die Zehn oder den Buben, Dame, König, As, die Mariage oder Sequenz in der Trumpffarbe hat, und diejenigen Personen, welche eines oder das andre haben, ziehen die Marken aus dem mit ihrer Karte übereinstimmenden Fach des Pochbrettes. Was nicht gezogen wird, bleibt für das nächste Spiel stehen.

Sodann besieht jeder seine Karten, ob er keinen Poch, d. h. vier, drei oder zwei As, vier, drei oder zwei Könige, vier, drei oder zwei Buben u. s. w. hat. Wer die Vorhand hat, sagt: „ich poche ein, zwei, drei Marken“ oder mehr, wenn er will, und diejenigen, die auch einen Poch haben, können mithalten oder überbieten oder auch passen.

Wenn das Überbieten ein Ende hat, so sagt jeder seinen Poch an und zeigt ihn vor, und die Person, welche den höchsten hat, zieht nicht allein den Einsatz im Pochfach, sondern auch das Übergebotene ein. Bietet niemand mit, so zieht der, der gepocht hat, den Einsatz im Pochfach. Wird gar nicht gepocht, so bleibt der Einsatz im Pochfach bis zum nächsten Spiel stehen.

Der Poch von vier gleichen Karten geht dem von drei, und der von drei gleichen Karten dem von zwei Karten vor. Ebenso gelten auch zwei As mehr als zwei Könige, zwei Könige mehr als zwei Damen u. s. w.

Haben aber zwei Personen z. B. jede zwei Asse oder zwei Könige, so gewinnt diejenige, die eine der Karten in der Trumpffarbe hat.

Sodann werden die Karten ausgespielt und der Kunstgriff besteht darin, daß man seine Karten sobald wie möglich wegzubringen sucht. Dies geschieht auf die Weise, wie das Spiel „Schnipp, Schnapp, Schnurr, Burr, Basilorum, Rex“ angibt. Wer die Vorhand hat, muß also das As zuerst, weil man keine Karte darauf zu-

geben kann, und dann die übrigen Karten, wennmöglich nach der Reihe, werfen. Gesezt, man finge mit den Sieben an, so sagt man: Sieben, Acht u. s. w. in der nämlichen Farbe. Die in der Farbe fehlen, werfen die übrigen Spieler zu, bis zum As. Hier wird die Reihe unterbrochen und der, welcher das As geworfen hat, kann nach Belieben eine andre anfangen. So fährt man fort, bis einer von der Spielern alle Karten weggebracht hat. Dieser erhält eine

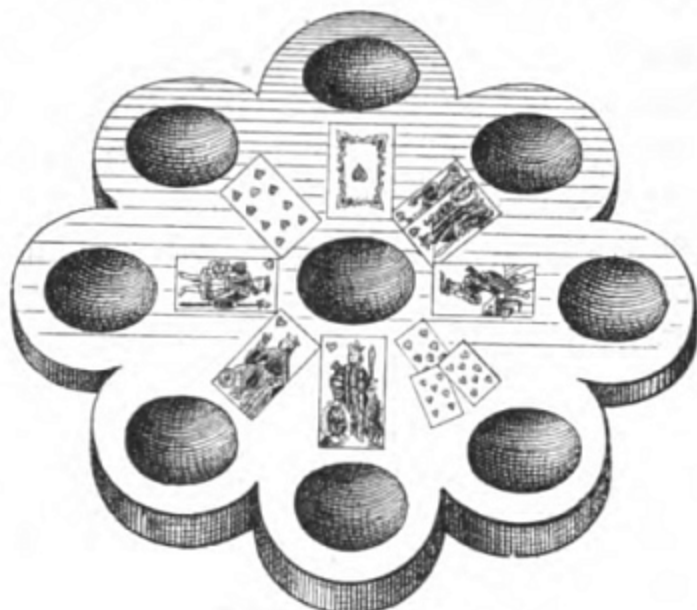


Fig. 2. Vorhandbrett.

Marke für jede Karte, welche die Spieler noch in Händen haben, nebst dem Einsatz im Spielfach, und derjenige, welcher die meisten Karten hat, muß jedem von den übrigen Spielern so viel Marken geben, wie ihm Blätter übriggeblieben sind.

Spiele mit Plätzwechseln, Haschen und Laufspiele; Blindlingsspiele.

Kämmerchen zu vermieten

oder

Schneider leih mir deine Schere.

Bei diesem Spiel stehen alle bis auf einen in einem weiten Kreis, doch so, daß jeder Platz durch einen Baum, eine Hausdecke, eine Wegkreuzung oder dergl. bezeichnet ist. Der, welcher keinen Platz hat, geht bei den einzelnen herum und fragt, „ob sie kein Kämmerchen zu vermieten hätten“; währenddessen tauschen die andern hinter seinem Rücken und neben ihm in einem fort ihre Plätze. Gelingt es ihm nun, einen freien Platz zu erreichen, während dessen Inhaber ihn gerade verlassen hat, um mit einem andern zu

tauschen, so muß der, welcher nun keinen Platz hat, an seiner Stelle herumgehen und nach Kämmerchen fragen.

Ähnlich ist das Spiel:

Wie gefällt dir dein Nachbar?

Auch hier haben alle, bis auf einen ihre bestimmten Plätze. Dieser eine muß herumgehen und jeden fragen: „Wie gefällt dir dein Nachbar?“ Lautet die Antwort: „Gut“, so geht er weiter, heißt es aber: „Mein Nachbar zur Linken oder zur Rechten, oder beide gefallen mir nicht“, so wird der Betreffende gefragt, „wen er lieber zu Nachbarn haben wollte“. Sind diese genannt, so müssen sie mit den nichtgefallenden Nachbarn die Plätze tauschen. Währenddessen versucht der Trager sich einen Platz zu erobern und gelingt es ihm, so muß der nun Übrigbleibende weiter herumgehen und fragen.

Der Lastträger.

Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen im Kreis, nur einer ist ohne Platz, trägt ein rundliches Bündel auf dem Rücken und wandert umher, während die andern, wenn es der Lastträger nicht zu bemerken scheint, ihre Plätze gegenseitig tauschen; er aber paßt darauf, sein Bündel rasch auf einen leer gewordenen Stuhl zu werfen. Gelingt ihm das, so ist der Platz sein, und der Verdrängte wandert mit dem Bündel auf dem Rücken umher; wirft er aber fehl oder fällt das Bündel vom Stuhl, so wird er ausgelacht und muß ein Pfand zahlen.

Der blinde Briefträger.

Die Gesellschaft wählt einen Postdirektor und einen Briefträger. Letzterer befindet sich in der Mitte des Kreises, welchen die andern auf Stühlen sitzend bilden. Der Postdirektor schreibt nun den Namen eines jeden und eine beliebige Stadt, welche der Betreffende repräsentieren will, auf. Dann werden dem Briefträger die Augen verbunden, und der Postdirektor verkündet mit lauter Stimme, daß ein Brief von einer der vorhandenen Städte nach einer andern ebenfalls vorhandenen zu besorgen wäre. Die Vertreter der beiden Städte stehen leise auf, um ihre Plätze zu vertauschen, ohne dabei vom Briefträger erwischt zu werden. Dies wird so lange fortgesetzt, bis derselbe jemand gefangen hat, der nun seinerseits Briefträger sein muß.

Der König ist nicht zu Hause.

Dieses Spiel stammt von dem Dänenkönig Friedrich II. her, dem es zuweilen gefiel, mit dem Ausruf: „Der König ist nicht zu Hause“, die Fesseln der Etikette bei seinen Hofleuten in der Gesellschaft abzustreifen und dieselben später durch den Gegenruf: „Der König ist wieder da“ in die gehörigen Schranken zurückzuweisen.

Alle, bis auf den König, sitzen im Kreis und scheinen mit irgend einer Arbeit sehr beschäftigt zu sein, z. B. mit Nähen, Stricken, Malen, Lesen u. s. w.

Sobald der Ruf ertönt: „Der König ist nicht zu Hause!“ verläßt jeder die Arbeit und tummelt sich in müßiger Lustigkeit herum; auch tanzt man zu Paaren, sucht einander zu haschen und ähnliches. Heißt es dann plötzlich: „Der König ist wieder zu Hause“, so muß jeder an seinen früheren Platz eilen und die alte Arbeit wieder vornehmen. Zugleich sucht aber auch der König einen Platz zu erhaschen, und wer ohne Platz übrigbleibt, muß nun König sein.

Der Abt ist nicht zu Hause.

Jeder der Mitspielenden wählt sich einen Baum, den er nicht verlassen darf. Einer geht herum und singt:

„Der Abt ist nicht zu Hause,
Er ist bei einem Schmause,
Und wenn er wird nach Hause kehren,
So wird man schon die Klingel hören.“

Er hat eine Klingel und einen Stab in den Händen; mit diesem schlägt er nach Absingung der Strophe vor einem der an den Bäumen Stehenden auf den Boden. Dieser folgt ihm nach, indem er ihn leicht am Kleid oder am Rockschöß faßt und mit singt. Auf solche Weise werden alle nach und nach in den Zug gereiht, welcher dazwischen die beliebigsten Tanzfiguren machen kann (die Beschreibung siehe unter Tanzspielen). Plötzlich klingelt der Anführer, welcher anfangs keinen Platz hatte, und alle müssen zu ihrem Standort zurückeilen. Gelingt es dem Anführer, früher wie der rechtmäßige Besitzer an einen freien Platz zu kommen, so muß dieser das nächste Mal mit Stock und Klingel herumziehen.

Die russische Motion.

Die Stühle, auf welchen die Spielenden Platz nehmen, sind in langer Reihe mit den Sitzen und Lehnen abwechselnd nach der einen und der andern Seite dicht aneinander gestellt, doch sind ihrer einer weniger als Teilnehmer am Spiel. Ein Mitspielender, der ausgezählt ist, geht, mit einem Stock in der Hand, im Kreis herum, und derjenige, vor welchem er auf den Boden pocht, muß hinter ihm hergehen. So pocht er bald hier, bald da, und es bildet sich nach und nach ein langer Zug, wenn viele mitspielen. Es ist ihm gestattet, beliebige Wanderungen zu machen, bis er dann plötzlich klopft, zum Zeichen, daß alle ihre Sitze einnehmen sollen, was durch die verkehrt gestellten Stühle erschwert ist. Der Anführer sucht dabei zuerst einen Platz zu gewinnen und der Übriggebliebene tritt an seine Stelle.

In Österreich spielt man es so, daß der Anführer jedem ein Wort ins Ohr sagt, und der ihm im Zug folgt, dessen Wort er nennt. Er hat immer Eile, mag er als Kaufmann reisen und die Namen seiner Waren (Mandeln, Feigen, Kaffee, Rosinen, Zucker, Zimt u. s. w.) verteilt haben oder sonst eine Charge bekleiden, denn zum Schluß heißt es jedesmal: „Es ist schon

spät, wir müssen eilen, nach Hause zu kommen — schon schlägt es eins — zwei — drei.“ Bei dem Worte „drei“ setzt sich der „abgeäscherte“ Kaufmann auf den nächsten Stuhl, und die andern laufen, die leeren Stühle einzunehmen. Endlich sind nur noch zwei Personen und ein Sitzplatz übrig, dieser aber auf der Rückseite, denn die mit den Sätzen nach vorn gestellten Stühle sind bereits alle eingenommen; da läuft denn der eine links, der andre rechts herum nach dem jenseitigen Platz, und wer ihn zuerst erreicht und einnimmt, hat wenigstens einige Minuten Ruhe, während der andre sogleich das Amt des Anführers übernehmen muß.

Der schwarze Mann.

Auf beiden Seiten eines Platzes werden Male abgesteckt oder durch Linien, die in den Boden eingetragt sind, bezeichnet. In dem einen Mal steht der „schwarze Mann“, welcher durch Auszählen bestimmt worden ist; im andern die Gesellschaft. Auf den Ruf: „Wer fürchtet sich vor dem schwarzen Mann?“ muß dieselbe von ihrem Platz aus das Mal gegenüber zu erreichen suchen, indes der schwarze Mann entgegentläuft und zu seinen Gefangenen macht, welchen er drei Schläge mit der Hand geben kann. Diese müssen ihn fangen helfen, wenn er nun wieder vom neuen Mal dem alten zustrebt, bis endlich der zuletzt Übrigbleibende schwarzer Mann wird.

Haschen.

Das gewöhnliche Haschen zu beschreiben dürfte kaum nötig sein, kommt es ja doch dabei nur darauf an, wer schneller laufen kann, oder wer geschickter ist, einen Hasen zu schlagen, oder durch irgend eine sonstige schnelle Bewegung dem andern auszuweichen, wenn derselbe schon im Begriff ist, den verhängnisvollen Schlag zu geben, zu folgedessen der andre „es sein muß“. Beteiligen sich Damen beim Spiel, so macht man zweckmäßig eine Freistatt, ein Mal, aus, wo sich die Gejagten ausruhen können. Damit sie aber nicht zu lange sich der süßen Muße erfreuen, darf der Haschende nach einer Weile rufen: „Eins, zwei, drei, wer nicht ausläuft, muß es sein“, worauf die andern, um „es nicht sein“ zu müssen, das Mal zu verlassen haben und so oft dem Haschenden als Beute zufallen.

Kreuzhaschen.

Während beim einfachen Haschen die Verfolgung des einen so lange andauert, bis derselbe erreicht ist, tritt hier für den armen Verfolgten eine Erleichterung ein, sowie sich ein anderer aus der Gesellschaft ihm opfert, indem er zwischen ihm und dem Hascher durchläuft; denn nun muß letzterer ihn zu fangen suchen, bis wieder ein dritter den Weg zwischen den beiden kreuzt und die Verfolgung auf sich zieht. Auf diese Weise wird der, welcher anfangs zum Haschen bestimmt war, genötigt, oft lange die ermüdende Jagd fortzusetzen, ehe es ihm gelingt, sein Amt einem andern zu übertragen, indem er ihn fängt.

König, ich bin in deinem Land.

Einem König, dessen Land durch eine Grenzlinie, die er nicht überschreiten darf, bestimmt ist, stehen viele Spieler gegenüber und suchen in sein Reich einzudringen und ihn zu bestehlen. Unter dem Ruf:

„König, ich bin in deinem Land,
Ich stehl' dir Gold und Silberland!“

überschreiten sie die Grenze und thun, als ob sie vom Boden etwas auflesen wollten. Wenn der König erwischt, der muß seine Stelle einnehmen.

Böckchen, Böckchen, schiele nicht!

Die Spielenden stellen sich in einer langen Reihe zu Paaren hintereinander auf; vorn an der Spitze steht aber nur einer. Wenn dieser in die Hände klatscht und ruft: „Böckchen, Böckchen, schiele nicht. Eins, zwei, drei!“ muß das letzte Paar — der eine zur rechten, der andre zur linken Seite der Reihe — rasch nach vorn laufen, um sich dort wieder zu vereinigen, was der dritte zu verhindern sucht. So jagen sie einander nach. Die beiden, welche zusammenkommen, entweder das alte oder das neue Paar, stellen sich voran und der dritte davor. Auf den abermaligen Ruf zum Auslaufen kommt wieder das hinterste Paar an die Reihe, und so setzt sich das Spiel nach Belieben fort. Keiner, der vorn steht, darf nach der Seite blicken, um zu sehen, wer kommt, denn dem hintersten Paar steht es frei, die Plätze zu wechseln, und beabsichtigt der Herr, die langsamer laufende Dame zu fangen, so dürfte es sich ereignen, daß gerade ihr Partner an dieser Seite heruntereilt.

Den dritten abschlagen.

Die Gesellschaft steht, immer zu zwei hintereinander, in einem großen Kreis, der so weit sein muß, daß zwischen jeder Gruppe Platz zum Durchlaufen ist. Außerhalb des Kreises befinden sich zwei Personen, von denen eine die andre mit dem Plumpsack um den Kreis herumjagt. Beginnt der Gejagte müde zu werden, so stellt er sich schnell innerhalb des Kreises vor eine beliebige Gruppe, so daß in derselben nun drei Personen stehen. Die äußerste muß daher schnell entfliehen, sonst erhält sie Plumpsackschläge, kann sich aber der Verfolgung dadurch entziehen, daß sie sich ihrerseits vor eine beliebige Gruppe, und wäre es ihre eigne, stellt und dadurch den ursprünglich ersten Mann zum abzuschlagenden dritten macht. Wer erwischt wird, muß Jäger werden, während sich der bisherige Jäger als

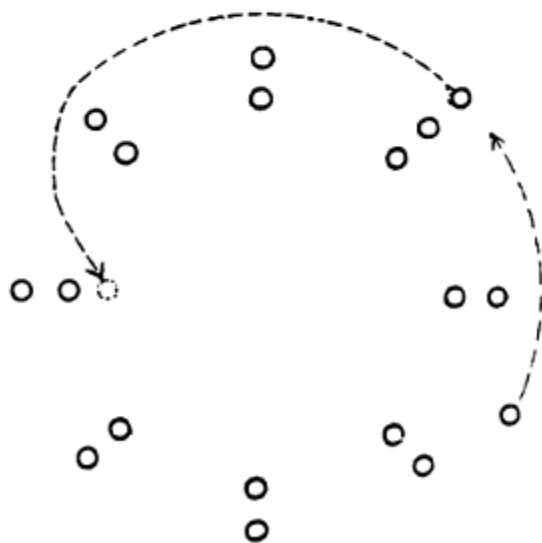


Fig. 3. Den dritten abschlagen.

erster vor ein andres Paar stellt und dadurch gleich wieder einen dritten als Beute liefert.

Tag und Nacht.

Die Spielenden bilden, nachdem je ein Führer gewählt ist, zwei Parteien, die sich, acht oder zehn Schritte voneinander entfernt, in Reihen, Rücken gegen Rücken, aufstellen. Die eine Hälfte ist die Tag-, die andre die Nachtpartei. Etwa dreißig bis vierzig Schritte von jeder Partei befindet sich ein Freimal, welches je nach Umständen von einer der beiden Parteien zu erreichen gesucht wird, aber so, daß die betreffende Hälfte nicht in das vor ihr liegende, sondern in das ihrer Gegenpartei zu entfliehen sucht. Eine kleine Holzscheibe, deren eine Seite schwarz gefärbt, die andre aber weiß geblieben ist, wird von einem der Führer in die Höhe geworfen. Je nachdem die helle oder die dunkle Seite nach unten zu liegen kommt, muß die dadurch betroffene Tag- oder Nachthälfte die Flucht nach dem Freimal antreten, wobei die andre Partei sie verfolgt. Wer erreicht wird, ist matt und muß vom Spiel zurücktreten. Beim Aufwerfen der Scheibe darf sich niemand umsehen. Erst bei dem Ausruf: „Tag“ oder „Nacht!“ beginnt der Lauf.

Kampfspiel.

Die Gesellschaft ist in zwei Parteien geteilt, welche sich mit etwa 15 Schritt Abstand einander gegenüber aufstellen. Von der einen Partei geht ein Mitspielender zur andern feindlichen hinüber und stellt sich einen Schritt vor derselben auf. Sämtliche „Feinde“ strecken ihm die rechten Hände entgegen, er muß einen leichten Schlag auf eine derselben geben und sofort wieder zu seiner Partei zurücklaufen, verfolgt von dem, dessen Hand er geschlagen hat. Erwischt ihn derselbe, ehe er wieder bei seiner Partei angekommen ist, so gehört er von da ab als Gefangener zu den Feinden. Im andern Fall muß der Verfolger seinerseits die Zahl seiner bisherigen Feinde vermehren.

Das nächste Mal lockt ein Mitglied der andern Partei durch Handschlag die Verfolgung des Gegners hervor, und so abwechselnd fort. Es ist bei dem Spiel nicht nötig, daß der feindliche Abgesandte gerade auf die Hand dessen schlägt, welcher ihm gegenübersteht, im Gegenteil, er kann im letzten Augenblick schnell nach irgend einer Seite springen, wo seine Herausforderung am wenigsten erwartet wird, und wo er die meiste Aussicht hat, entfliehen zu können, ehe sich der Geschlagene zur Verfolgung aufmacht. Diejenige Partei hat gewonnen, welche zum Schluß die meisten Teilnehmer zählt.

(Mitgeteilt von Felix Müller in Leipzig.)

Guten Morgen, Herr Fischer!

Die Spielenden stehen gedrängt im Kreis. Einer geht um diesen herum und klopft einen der Mitspielenden auf die Schulter mit dem Gruß:

„Guten Morgen, Herr Fischer!“

und beginnt zu laufen. Der Geklopfte läuft in entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Beim Begegnen wiederholen beide obigen Gruß, reichen sich auch wohl die Hände. Wer zuerst wieder die Lücke erreicht, verbleibt im Kreis, der andre geht herum, und das Spiel hebt von neuem an.

Statt: „Guten Morgen, Herr Fischer!“ auf halbem Weg zu sagen und sich die Hände zu reichen, machen sie einander, wie es sonst auch üblich, bei der Haltestation nur drei Knixe und eilen dann weiter. Jeder sucht zuerst die Lücke zu erreichen, die durch das Auslaufen der auf die Schulter geklopften Person entstanden ist.

Katze und Maus.

Bei „Katze und Maus“ werden zwei aus der Gesellschaft zur „Katze“ und zur „Maus“ ausgewählt. Am Anfang befindet sich die Maus innerhalb des Kreises, welchen die andern durch Anfassen der Hände bilden, die Katze außerhalb. Letztere muß danach trachten, die Maus zu fangen. Dies wird ihr aber dadurch erschwert, daß man ihr, wo sie in den Kreis eindringen oder ihn dann wieder verlassen will, das Durchschlüpfen möglichst erschwert, während die Maus überall freien Durchlaß hat. Wird diese aber doch gefangen, so wird sie Katze, die eine neu zu wählende Maus jagen muß.

Eine andre Art „Katze und Maus“ ist die, daß der Kreis dadurch hergestellt wird, daß alle Mitspielenden Stäbe in den Händen haben, die von den Nachbarn am andern Ende gefaßt werden. Abwechselnd ist immer ein Stab mit Guirlanden oder Blumen umwunden, während der andre leer ist. Die Katze darf nur unter den leeren Stäben in den Kreis und unter den mit Guirlanden versehenen wieder hinausschlüpfen, indes die Maus überall hindurch kann. Verfehlt eine Katze die vorgeschriebenen Wege, so bekommt sie noch Plumpsackschläge obendrein.

Anschlagen.

Ein Mitspielender wird ausgelost und muß sich im Freien mit dem Gesicht nach der Wand in irgend eine Ecke stellen, so daß er nicht sehen kann, wohin sich die andern verstecken. Er zählt mit lauter Stimme langsam bis dreißig, worauf er zu suchen beginnt. Erblickt er jemand, so läuft er, so schnell er kann, nach der Stelle, wo er gestanden und gezählt hat, schlägt dreimal mit der Hand gegen die Wand und ruft: „N. N. ist angeschlagen!“ N. N. eilt aber auch zu dem bestimmten Mal, und gelingt es ihm, eher als der andre kommt, dreimal dort anzuschlagen und zu rufen: „Eins, zwei drei, ich bin frei!“ so entgeht er der Gefahr, das nächste Mal suchen zu müssen. Der Sucher muß aber immer auf seiner Hut sein, denn wenn er nach der einen Seite geht, um zu suchen, benutzen die auf der andern Seite versteckt gewesenen die Gelegenheit, nach dem Mal zu laufen, um sich frei zu schlagen. Er darf sich daher nie zu weit vom Mal entfernen und muß immer bereit sein, zurückzulaufen. Der letzte von allen

hat das Recht, „alle frei zu schlagen“, wenn er vor dem Suchenden das Mal erreicht, so daß der bisherige Sucher auch beim nächsten Spiel seinen Posten behält, weshalb dieser besonders aufpassen muß, wenn das Spiel zu Ende geht. Der letzte, der angeschlagen wird, muß das nächste Mal suchen.

Die Herzensjagd.

Es werden im Zimmer oder Saal, an die Wände, in den verschiedenen Ecken, auf Tisch, Schrank, Thür, an die Möbel u. s. w. so viele Herzen mit Kreide gezeichnet, als Teilnehmer am Spiel sind, weniger eins. Ist die Anzahl der Mitspielenden größer, so kann man auch zwei bis drei Herzen weniger zeichnen, um das Spiel interessanter zu machen. Dann faßt sich die Gesellschaft bei den Händen, schließt einen Kreis, tanzt mehrere Mal rechts oder links umher, während sie nach beliebiger Melodie folgende Verse singt:

„In des Lenzes sanfter Kühle
Geben wir mit offnem Sinn
Jedem Hand und Herz dahin;
Über in des Sommers Schwüle
Ruh'n wir auf kühlem Moos,
∴ Außerfor'ner Lieb' im Schoß. ∴

Wehe, wen des Herzens Kühle
Ohne Herzensbündnis trifft!
Ihn verzehrt der Sehnsucht Gift;
Spart euch strafende Gefühle,
Wählt! Jetzt sind noch Herzen leer;
∴ Zaud'rer finden keine mehr.“ ∴

Beim letzten Wort eilt jeder einem der gezeichneten Herzen zu und legt die Hand darauf. Wer kein Herz erhaschte, gibt ein Pfand. Am Ende werden die Pfänder eingelöst. Ist die Gesellschaft sehr zahlreich, so kann man auch drei bis vier Herzen an der Wand fehlen lassen.

Der Vogelhändler.

Hierzu gehören ein „Vogelhändler“, ein „Engel“, ein „Teufel“ und eine beliebige Anzahl von „Vögeln“. Der Vogelhändler gibt den Vögeln heimlich ihre Namen, die dann der Engel und der Teufel nacheinander erraten müssen, und zwar so, daß jeder von ihnen immer nur drei Vogelnamen sagen darf. Ist einer unter diesen dreien vorhanden, so kauft ihn der Erratende (Engel oder Teufel); bevor er den Vogel aber in seine Gewalt bekommt, muß er einen Wettlauf mit ihm anstellen. Erreicht der gekaufte Vogel die bestimmte Freistatt, ohne gefangen zu werden, so ist er gerettet, darf wieder in das Vogelhaus zurück und bekommt einen andern Namen. Bei diesem Wettlauf sucht der Vogel aber nur dem Teufel zu entkommen, während er sich von dem Engel so leicht wie möglich fangen läßt. Sind endlich alle Vögel gekauft, so bilden die Vögel des Engels zwei Reihen, zwischen denen die des Teufels hindurchgehen müssen und von allen mit Plumpsäcken geschlagen werden.

Wettlaufen.

Obgleich das Wettlaufen füglich zu den „Sportspielen“ zu rechnen ist, wollen wir seiner doch auch an dieser Stelle Erwähnung thun; denn oft

genug werden sich in der Gesellschaft schnellfüßige junge Damen finden, welche es wohl manchem Herrn im Laufen gleich thun, wenn sie ihn nicht gar übertreffen. Hat doch schon der wackere Siegfried Mühe genug gehabt, die stolze Brünhilde im schnellen Lauf zu überholen.

Man Sorge dafür, daß die Rennbahn nicht zu lang sei und sich keine Unebenheiten, verborgene Wurzeln u. dergl. auf ihr befinden. Auch vermeide man, daß gegen den Wind und bergauf gelaufen werde. Zum Ausruhen wähle man einen geschützten Ort. Ist die Bahn nicht gerade, so müssen die Herren den Damen die innere, nähere Seite überlassen. Endlich richte man das Ziel so ein, daß keine Streitigkeiten entstehen können, wer wirklich zuerst angekommen sei, was bei einer einfach in die Erde geritzten Linie leicht vorkommen kann. Am besten ist ein über den Weg etwa 1 m hoch gespannter Strich, welchen der erste herunterreißt und damit seine Siegerschaft beweist.

Eine bequemere Art für Damen, sich am Wettlauf zu beteiligen, ist die folgende:

Ein Herr läuft mit mehreren Damen um die Wette. Die Rennbahn ist in Stationen geteilt. Bei jeder derselben erwartet eine Dame den Läufer, gesellt im geflügelten Lauf sich ihm bei, bis das nächste Ziel erreicht ist, wo eine neue Wettläuferin, und so fort bis zur letzten Schranke, wartet und ihrerseits den Wettlauf fortsetzt. Gewöhnlich wird, wie sich's gebührt, der junge Held Sieger und erfaßt zuerst mit dem höchsten Preis den Kranz am Ziel, indem er bis zur letzten Station seine Kräfte schonet und im Lauf anfangs, seine Gespielin neckend, zögert. Doch auch die leichtfüßigen Damen, welche die Mittelziele, wozu jener ihnen Rang und Vorsprung gönnt, zuerst erreichen, empfangen geringere Preise.

Blindefuh.

Durch Auszählen wird einer von der Gesellschaft bestimmt, der zuerst „Blindefuh“ sein soll. Ihm werden die Augen verbunden. Die übrigen umtanzen ihn, zupfen ihn am Kleid und necken ihn auf alle mögliche Weise, während er versuchen muß, einen zu fangen. Wer einmal ergriffen ist, darf nicht wieder entfliehen. Die Blindefuh muß nun dem Gefühl nach herauszubekommen suchen, wer der Gefangene ist. Gelingt ihr das, so wird jener Blindefuh, im andern Fall muß er weiter suchen, bis er jemand errät.

Für sämtliche Blindlingsspiele sei aber hier besonders darauf hingewiesen, daß scharf aufgepaßt werden muß, daß sich die betr. Blindefuh, oder wie sonst der Suchende gerade genannt werden mag, nirgends anstößt, nicht über Hindernisse fällt u. dergl. Falls im Zimmer gespielt wird, stelle man möglichst an alle Möbeleden jemand, der die Blindefuh aufhält, und im Freien trage man Sorge, daß der Platz eben sei und keine Steine oder Bäume dem Suchenden Unglück bringen können.

Die kleine Blindfuh.

Einer sitzt in der Mitte, die andern stehen um ihn herum, und die erste „Blindfuh“ wird ausgelost. Diese kniet vor dem Sitzenden und neigt ihr Gesicht in dessen Schoß, so daß die Augen verdeckt sind. Eine ihrer Hände hält sie auf den Rücken, und die Herumreisenden geben ihr der Reihe nach einen Schlag mit der bloßen Hand. Die Blindfuh muß aus der Verührung, aus der Art, wie der Schlag ausgeführt wurde, erkennen, von wem dieser kam, doch darf sie auch rasch aufspringen, sich umsehen und aus den Mienen den Rechten lesen. Hat sie rasch zwei Schläge hintereinander bekommen, so darf sie auch zwei Personen angeben und ist erlöst, selbst wenn nur eine davon die richtige ist.

Piep-Blindfuh oder Blindfuh im Kreis.

Von den Abänderungen des Hauptspiels ist die „Piep-Blindfuh“, auch „Blindfuh im Kreis“, eine der bekanntesten. Die Binde um die Augen und einen Stab in der Hand, steht die „Blindfuh“ in der Mitte des Kreises, der um sie herumtanzt, bis ein Aufpochen mit dem Stab Stillstand gebietet, und einer damit berührt wird, der vortreten, sein Gesicht betasten lassen und einen Ton mit möglichst verstellter Stimme, wie „Gui“ oder „Piep“, von sich geben muß, wonach die Blindfuh den Namen zu erraten hat. Gelingt ihr das nicht, so tritt jener zurück und der Ringeltanz beginnt von neuem, errät sie aber den richtigen Namen, so ist sie frei und darf dem Gefangenen die Augen verbinden. — Um sich davon zu überzeugen, daß die „Blindfuh“ nicht sieht, wird sie durch folgenden Reim, der allerdings sehr an ihre Ehrlichkeit appelliert, beim Ausführen auf die Probe gestellt:

„Blindfuh, ich führ' dich aus,
Führ' dich ins stockfinst're Haus;
Kennst du es, so finde mich,
Wie viel Finger rede ich?“

Klingel-Blindfuh.

Im Gegensatz zum bekannten, gewöhnlichen Blindfuhspiel werden sämtlichen Teilnehmern bis auf einen die Augen verbunden. Dieser eine bekommt eine Glocke in die Hand und muß in einmfort klingeln, während die andern versuchen, ihn zu fangen. Da diese oft einander selbst ergreifen werden, indes die Glocke schon wieder an einem ganz andern Ort ertönt, entstehen die drolligsten Verwirrungen. Wem es gelingt, den Glockenträger trotz dessen gewandtester Bewegungen zu ergreifen, wird von der Binde befreit und nun seinerseits Glockenträger. Natürlich muß, falls das Spiel im Freien gespielt wird, durch eine feste Umzäunung oder dergl. dafür gesorgt werden, daß die armen Blinden sich kein Unheil zufügen können.

Die blinde Jagd.

An einem Pfahl, der mitten auf einem freien Platz steht, sind zwei Stricke befestigt, jeder etwa 4 m lang. Zwei Personen werden die Augen verbunden und jeder ergreift einen Strick. Der eine von ihnen hat eine Klingel, der andre einen Plumpsack; dieser muß den Klingelmann zu haschen suchen, der von Zeit zu Zeit seine Anwesenheit durch Klingeln kund zu thun hat. Solange die beiden noch im Kreis hintereinander herlaufen, mag es angehen, aber wenn dann einer schlauer sein will als der andre, so kommt es bald zu den lächerlichsten Ausritten, da außerdem das Haschen, trotz des geringen Raumes, nicht einmal so leicht ist.

Jakob, wo bist du? oder Die beiden Blinden.

Ein Herr ist böse auf seinen Knecht; er stellt ihm unablässig nach, um ihn durchzubleuen. Dabei sind ihm aber die Augen verbunden, und er muß, seinem Gehör und Gefühl folgend, zu ihm sich hinfinden. Jakob, der Knecht, sucht dem erzürnten Herrn zu entweichen. Das wäre zwar leicht; aber auch ihm sind die Augen verbunden, und mit einer kleinen Pfennigschalmei oder sonst etwas Tönendem muß er, wenn sein Herr ihn gar nicht mehr bemerkt, und dann in ernstem Ton ruft: „Jakob, wo bist du?“ ein Zeichen geben. Sein Herr spitzt dabei gewaltig die Ohren, und Jakob sieht aus, als wollte er das „Gras wachsen hören“. Er zieht sich schnell aus der Gegend, wo die Stimme seines Herrn herkam, zurück, und jener tritt so äußerst leise auf, als wenn er auf Eiern ginge, und nähert sich der Richtung, wo Jakob piff. Er hebt allmählich die Hand, die mit einem locker gedrehten Plumpsack bewaffnet ist, um recht bald zuzuschlagen. Allein Jakob ist indes schon wieder weit weg oder schneidet hinter dem Rücken seines Herrn Grimassen, die Furcht oder Angst bedeuten, obgleich er außer aller Gefahr ist, und jener vergebens in die Luft schlägt. Jakob wird gleichwohl von Furcht fortgetrieben. Er entflieht und schleicht wohlbedächtig auf den äußersten Fußspitzen vorwärts, horcht, macht ein paar Schritte und prallt erschrocken zurück, indem ihm zwei, drei Schläge ankündigen, daß er unvermutet seinem Herrn begegnet sei.

So verfolgen und fliehen sich die beiden „Blinden“ von einem Ende des Zimmers zum andern. Die andern von der Gesellschaft sehen bei diesem Spiel nur zu und müssen noch mehr wie bei den bisherigen Blindenfuß-Spielen Sorge tragen, daß sich Jakob und sein Herr nicht verletzen. Sie stellen sich daher überall an den Wänden und Ecken in dem möglichst ausgeräumten Zimmer auf oder achten im Freien darauf, daß sich beide Spielenden nicht zu weit voneinander entfernen. Hat der Herr den Knecht endlich gefaßt, so lassen sich zwei andre, die sich in der Regel freiwillig melden, die Augen verbinden.

Topf schlagen.

Ein irdener Topf wird mit dem Boden nach oben auf die Erde gestellt und bildet den Zielpunkt für den „blinden“ Schläger, der mit verbundenen Augen, den Stock in der Hand, dem Topf in einer Entfernung von 8 — 10 Schritten gegenübergestellt wird, sich dreimal umdrehen, die bestimmte Anzahl Schritte nach dem Topf machen und drei Schläge führen muß. Trifft er den Topf, so bekommt er den ausgesetzten Preis, wenn nicht, wird ihm unter allgemeiner scherzhafter Verhöhnung die Binde abgenommen, und der Nachfolgende beginnt mit guten Hoffnungen seinen Marsch. Die Schläge dürfen nur von oben nach unten und nicht von der Seite oder gar quer über den Boden hin geschehen, um etwa den Topf dabei zu suchen. Die Zuschauer müssen sich möglichst ruhig dabei verhalten, damit dem Blinden nicht durch ihr Lachen angedeutet wird, daß er sich auf falschem Weg befindet. Und das werden die meisten, denn man wird es kaum glauben, wie schwer es ist, nach nur einer einmaligen Umdrehung wieder genau in die Richtung zu kommen, die man anfangs hatte.

Die blinden Liebesgötter.

Die Gesellschaft wird bei diesem harmlosen und doch sehr erheiternden Spiel in zwei Parteien geteilt, wobei darauf zu sehen ist, daß sich bei jeder derselben möglichst gleich viele Herren und Damen befinden. Wenn man die Herren und Damen, von denen man etwa weiß, daß sie aneinander Wohlgefallen finden, einer und derselben Partei zuerteilt, so wird man sich später sicher noch deren besonderen Dank verdienen.

Diejenige Partei, welche den Anfang des Spieles machen soll, teilt sich nun wieder, und zwar treten die Damen an das eine Ende des Spielplatzes, die Herren an das andre, und stellen sich, wenn möglich so weit voneinander, daß sie sich mit ausgestreckten Armen kaum berühren. Nun werden beiden Linien durch die unbeschäftigte Partei die Augen verbunden und die einzelnen Personen an andre Plätze gestellt, so daß keiner wissen kann, wer ihm gegenübersteht. Auf ein Händeklatschen oder den Ruf: „Vorwärts, Liebesgötter!“ marschieren beide Reihen aufeinander zu. Natürlich wird jeder Herr die Dame seines Herzens zu erlangen suchen, während manche Dame lieber ihrem Herrn unter den Armen durchschlüpft, um sich nicht als Lösegeld einen Kuß gefallen lassen zu müssen.

Sind beide Linien aneinander vorbeipassiert, so wird „Halt“ gerufen, jeder nimmt sich die Binde von den Augen, und mancher mag wohl erstaunt sein, wo er sich befindet, oder mit wem ihn der blinde Zufall zusammengeführt hat.

Der blinde Marsch.

Dieses Spiel kann nur auf einem großen ebenen Platz oder einer großen Wiese ausgeführt werden. In der Mitte wird ein Pfahl einge-

schlagen, oder man wählt die Gelegenheit so, daß um einen Baum herum wenigstens nach drei Seiten hin der Raum frei ist. In einer Entfernung von 10 Schritten wird ein Kreis um dieses Ziel gezogen, indem man eine Linie in den Boden einrißt. Die Gesellschaft wird in zwei Parteien geteilt, jede Partei zerfällt wieder in einzelne Paare, je ein Herr und eine Dame. Die eine Partei schreitet nun vom Ziel aus 64 (48) Schritte in einer Richtung fort und stellt sich dann mit dem Gesicht nach dem Ziel zu mit großen Abständen zwischen jedem Paar auf. Nun werden den einzelnen die Augen verbunden von der andern Partei, von der sich vor jedes blinde Paar ein sehendes stellt, welches aufpassen muß, daß das andre nicht stolpert, oder sich gar zu sehr verläuft, auch nicht die Binde lockert u. s. w. Auf ein bestimmtes Zeichen beginnen die am Ziel aufgestellten Musikanten — eine Ziehharmonika thut es nötigenfalls auch — einen Marsch zu spielen, und die blinden Paare schreiten gegen das Ziel zu; vor ihnen gehen rückwärts die sehenden Paare. Nach und nach entfernt sich aber die Musik von dem Baum und geht bald rechts, bald links, so daß auch dieser Anhalt den Marschierenden fehlt. Nach 48 oder 64 Taktten, je nach den Schritten anfangs, hört die Musik auf, und alle nehmen die Binden ab. Wer zunächst dem Ziel steht, hat gewonnen, der Herr darf seiner Dame etwas von den verlockenden Geschenken, welche in den Zweigen des Baumes oder am Pfahl aufgehängt sind, überreichen, und die Dame muß sich revanchieren; alle, welche wenigstens innerhalb des engeren Kreises stehen, werden belohnt; aber man wird sehen, daß dies nur verhältnismäßig wenige Paare sind, denn im allgemeinen ist der Ortsinn so wenig ausgeprägt, daß die meisten von der anfänglich innegehabten Richtung abweichen werden und sich am Schluß der Musik zu ihrer Verwunderung an ganz andern Stellen befinden. Gerät während des Marsches ein Paar in Meinungsverschiedenheit, so darf es sich trennen, und der Sieger wird dann allein eines Preises teilhaftig, den er aber doch, wenn er ein Herr ist, seiner abtrünnigen Dame zu Füßen legen wird. Natürlich trennt sich auch das vorschreitende sehende Paar, das aber in keinem Fall den Blinden den Weg angeben darf, sondern im Gegenteil überall dahin gehen muß, wohin jene schreiten und nur zu sorgen hat, daß sie nicht stolpern und fallen, oder sich irgendwo anstoßen. Unter gleich nah dem Ziel Angekommenen entscheidet das Loß, die andern im engeren Kreis dürfen wählen, je nach dem sie sich dem Ziel genähert haben. Beim zweiten Spiel wird die sehende Partei die blinde, und die andern gehen vor ihnen her und behüten sie.



II. Pfänderauslösen.

Die meisten Gesellschaftsspiele sind mit Bestrafungen aller möglicher dabei vorkommender Fehler und Vergeßlichkeiten durch Abgabe von Pfändern verbunden; ja, vielfach gewinnen sie erst dadurch Reiz, und man spielt sie nur, um Anlaß zu haben, viele Pfänder zu sammeln. Diese werden dann am Ende ausgelöst, und jeder Inhaber muß sich zu irgend eine Buße verstehen, ehe er in den Besitz des ihm gehörigen Gegenstandes wiedergelangt. Die Auslösung geschieht in der Regel so, daß jemand die Pfänder verdeckt vor sich liegen hat, eins ergreift und von der Gesellschaft die Entscheidung verlangt, was der betreffende Besitzer als Buße thun soll.

Natürlich kommt es dabei ganz auf die Art der Gesellschaft an, und was in einem großen Kreis von sich Fernerstehenden kaum erlaubt sein würde, das wird unter Bekannten und Freunden erst recht viel Vergnügen bereiten. Es muß aber auch auf die persönlichen Eigenschaften der einzelnen Bedacht genommen werden, so daß man einem Herrn, der komische Anlagen hat, irgend eine drollige Aufgabe stellt, während man einer geistreichen Dame Gelegenheit bietet, durch schöngeistige Vergleiche u. s. w. ihr Licht leuchten zu lassen; daß man einen schüchternen Herrn oder ein Gänseblümchen durch eine ihrem Charakter nicht entsprechende Aufgabe ein wenig in Verlegenheit setzt, ist natürlich dabei nicht ausgeschlossen. Es sind daher in dem Folgenden Pfandauslösungen von allen Sorten angegeben, so daß man für jeden einzelnen Fall das Passende aussuchen kann. Doch sollte man dabei nicht zu bedenklich sein, und wenn das harte Gericht selbst einen Rufs vorschreibt, wer wird nicht dabei denken: „ein Rufs in Ehren, kann niemand wehren“.

Es sei außerdem auf das Kapitel: „Scherzspiele und Spielscherze“ verwiesen, in welchem noch verschiedene Spiele angegeben sind, die sich zur Benutzung beim Pfänderauslösen eignen.

1. Angeben, welche Personen der Gesellschaft am besten zusammenpassen und warum, ist gar nicht so leicht, wie es scheint, da

man überall Rücksicht nehmen und anzustoßen vermeiden muß. Je klüger und geistreicher jemand ist, mit um so viel mehr Geschick wird er seine Aufgabe ausführen, wie ja überhaupt das Pfänderauslösen die schönste Gelegenheit bietet, mit seinen Gaben zu glänzen.

2. Auf einem Bein stehen und vier Zeilen dabei aus einem Buch zu lesen, ist eine ziemlich schwere Aufgabe, da man die Hände auf den Rücken halten muß, während das Buch auf dem emporgehobenen Knie liegt. Es wird daher bei jeder Bewegung, die der betreffende macht, um das Gleichgewicht zu halten, herunterfallen, und der Büßende muß immer wieder von neuem anfangen.

3. Die Blickprobe. Der Betreffende muß jedem von der Gesellschaft so lange starr in die Augen sehen, bis einer von beiden den Blick niederschlägt, was natürlich wieder ein Pfand kostet.

4. Das Almosen. Ist ein Herr der Unglücklich-Glückliche, so kniet er vor einer Dame nieder, bittet ganz demütig und klopft dabei mit den Händen leise auf ihre Kniee. Die Dame muß nun fragen, was er wünsche. J. B. fragt sie: „Wollen Sie etwas zu trinken?“ — „Wollen Sie etwas zu essen?“ — „Wollen Sie spazieren gehen?“ — Jedesmal schüttelt der Herr mit dem Kopf, bis die Dame endlich fragt: „Wollen Sie einen Kuß?“ worauf er erfreut aufspringt und sich sein Almosen geben läßt.

5. Abwechselnd ein lustiges und ein finstereß Gesicht machen.

6. Auf einem Bein hüpfend jedem ein Kompliment machen.

7. Ein Meter Liebe. Man läßt eine Dame beide Arme nach vorn strecken, legt ihre Hände erst zusammen, dann entfernt man sie voneinander, als wolle man die Länge der Arme messen und umarmt und küßt sie dabei. Als Buße können auch mehrere Meter Liebe aufgegeben werden, die man sich dann in der beschriebenen Weise abmißt.

8. Aus zwei gegebenen Worten einen Reim schmieden.

9. Eine Bildsäule vorstellen, welcher einer nach dem andern aus der Gesellschaft eine beliebige Stellung geben darf.

10. Die Liebeslaube. Ein Herr wählt eine Dame. Beide fassen sich an den Händen und bilden mit den hochgehaltenen Armen ein Thor, durch welches die übrige Gesellschaft paarweise ziehen muß. Am Anfang stehen die übrigen Paare so, daß alle Herren hintereinander stehen und ebenso alle Damen. Beim Durchschlüpfen durch die Arme wechseln sie die Stellung, so daß in der Enge des Thorwegs der Herr an der Dame und diese beim Herrn vorbeizugehen hat.

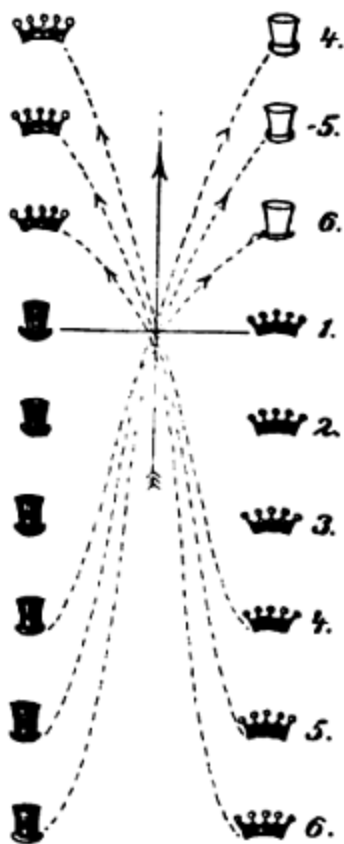


Fig. 4. Die Liebeslaube.

Bei einem beliebigen Paar schließen die beiden das Thor, indem sie die Arme schnell niederlassen, und die Gefangenen müssen sich durch einen Fuß auslösen und dann als zweites Thor hinter dem ersten aufstellen. Dies dauert so lange, bis alle Paare gefangen waren und sich wieder ausgelöst haben. Wenn dabei die späteren Thore auch noch einmal einen Thorzoll fordern, so ist dies ungesetzlich, aber wer wird mit einem so festen Thor rechten wollen! Der Klügere gibt da lieber nach!

11. Eine Leidenschaft durch Pantomimen ausdrücken.

12. Eine Maske aus sich machen lassen, zu welcher jeder aus der Gesellschaft etwas beiträgt.

13. Die Erde küssen. Die Erde zu küssen dürfte kein besonderes Vergnügen sein, aber wer wird sich nicht erinnern, daß der erste Mensch ja auch nur aus einem Erdenkloß geschaffen worden ist! Es dürfte daher wohl kein Ungeheures als Buße sein, wenn sich der Betreffende einen recht hübschen und niedlichen Erdenkloß aus der Gesellschaft aussucht, der ihm gewiß gern helfen wird, seine Aufgabe zu erfüllen.

14. Ein Kartenblatt aufheben, ohne die Finger zu gebrauchen. (Mit dem Mund.)

15. Mit der Hand ein Schattenspiel an die Wand machen.

16. Der Hasenfuß. Ein Herr und eine Dame nehmen je ein Ende eines Fadens in den Mund, dessen Mitte durch einen kleinen Knoten angegeben ist. Beide Parteien müssen sich nun bemühen, den Faden möglichst schnell mit den Lippen und den Zähnen in den Mund zu ziehen, um zuerst die Mitte zu überschreiten. Denn wer dem andern noch auf seiner Seite des Fadens mit den Lippen begegnet, ist Sieger, während der andre außerdem ein Pfand geben muß, was er aber wohl in anbetracht der angenehmen Begegnung, welche er eben vorher hatte, gern thun wird.

17. Sich ohne den Gebrauch der Hände auf den Fußboden setzen und wieder aufstehen.

18. Sich selbst eine Strafpredigt halten und sich durchprügeln.

19. Der Kapuzinerfuß. Der Büßende wählt eine Dame und beide knien, Rücken gegen Rücken gewendet, nieder. Der Herr wendet darauf seinen Kopf nach rechts, die Dame nach links, und beide müssen versuchen, sich in dieser Stellung zu küssen, was sehr leicht ist, wenn es dem Herrn gelingt, mit seinem rechten Arm die Taille der Dame zu umfassen.

20. Drei Leberreime machen. Die alten Leberreime, wer erinnert sich noch der Zeit, wo sie aufkamen! Und doch bieten sie selbst jetzt noch die schönste Gelegenheit, eine kleine Malice in der gefälligsten Form zu sagen, wenn man den Reim nur mit ein klein wenig Geschick anzureihen versteht. Der gegebene Anfang sei:

„Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Leuen“,
worauf die Betreffende fortfahren muß:

„Wenn doch Herr K. mein Partner wär, wie würde ich mich freuen.“
oder:

„Die Leber ist von einem Hecht und nicht von einem Wiber“,

Fortsetzung:

„Säß ich doch neben Fräulein K., so wär' mir das viel lieber.“

(S. auch Reimspiele S. 23.)

21. Aus einer zugekorkten Flasche zu trinken ist ganz leicht, wenn man sie einfach umdreht, die Höhlung am Fuß derselben mit Wasser füllt und dieses austrinkt.

22. Der Kuß durch Zufall. Ist eine Dame die Büßende, so verteilt man an vier Herren die vier Könige eines Kartenspieles, während die Dame eine der vier Kartendamen wählen muß. Der Inhaber, welcher den der gezogenen Dame entsprechenden König hat, muß sich der schweren Aufgabe unterziehen, der Dame durch einen Kuß Lösung von ihrer Buße zu verschaffen.

23. Ein paar Reimzeilen mit einigen tausend Füßen machen. Z. B.:

„Es waren tausend Küß' und saßen auf jeder Rücken
Am heißen Sommertag an fünfundfünfzig Rücken.“

24. Eine beliebige Zeitungsnotiz zu singen und zwar nach vorgeschriebenem Charakter, z. B. als Fuge, oder als Siegesmarsch, als Walzer, oder als Andante u. s. w.

25. Einen Leuchter küssen. Was thut der Leuchter? — Er hält ein Licht! Wenn nun eine Dame ein Licht hält, was ist sie dann? — Ein Leuchter! Wenn man nun eine Dame küßt, die ein Licht hält, wen hat man dann geküßt? — Einen Leuchter! — Eine wohl nicht allzuschwere und unangenehme Aufgabe.

26. Drei Vorzüge nennen, die das männliche Geschlecht vor dem weiblichen und dieses vor jenem voraus hat.

27. Jedem eine Blume schenken und den Grund dafür angeben.

28. Seinen Schatten küssen. Wenn sich jemand genau zwischen ein Licht und eine Dame stellt, so muß der Schatten des betreffenden notgedrungenen Weise auf die Dame fallen. Ist es dann wohl ein so großes Vergehen, seinen Schatten gerade da zu küssen, wo er den einladenden Mund der Dame bedeckt?

29. Abwechselnd drei freundliche und drei mürrische Gesichter machen.

30. Thun, als bewillkommne man einen zur Thür hereintretenden Fremden.

31. Die Person küssen, welche man am liebsten hat, ohne daß sie es selbst merkt. Eine Dame küßt einfach sämtliche Herren, ein Herr sämtliche Damen.

32. Man soll sich von drei Personen ein Wort sagen lassen und aus diesen drei Wörtern, je nach der Bestimmung, eine Geschichte, ein Epos, eine Fabel, eine Anekdote u. s. w. zusammensetzen.

33. Etwas Schwimmendes mit dem Mund aus einer Schüssel voll Wasser aufnehmen.

34. Daß Roß des Aristoteles zu sein, ist eine sehr schwere Buße, die aber nur einen Herrn treffen kann. Derselbe muß sich nämlich auf allen vieren niederknien, eine Dame auf seinem Rücken Platz nehmen lassen und dieselbe der Reihe nach bei allen Herren herumtragen, denen sie jedem einen Kuß gewährt, während das arme Roß nur die Last von der anstrengenden Reise hat.

35. Ein Glas Wein austrinken, doch weder in der Stube noch draußen, weder stehend, gehend, sitzend, noch liegend. Wem von den Herren diese Aufgabe zufällt, der stellt sich in die Thüröffnung, stemmt sich mit dem Rücken gegen die eine Seite und mit den Füßen an die entgegengesetzte in der Weise, wie die Schornsteinfeger im Kamin hinaufklimmen, schenkt sich in dieser schwebenden Situation ein Glas ein und leert es auf das Wohl der Gesellschaft.

36. Jede Dame in der Gesellschaft mit einer Blume oder jeden Herrn mit einem Vogel zu vergleichen. Z. B.:

Mit der Aster: „Sie hat so viele Blätter, wie Ihr Herz Launen.“

Mit der Kleeblume: „Sie sind voll Süßigkeit, wie diese.“

Mit der Nachviole: „Sie üben Ihre Tugenden im stillen.“

Mit der Nelke: „Anziehend wie der Duft dieser Blume, ist Ihr Umgang.“

Mit der Lilie: „Sie tragen die Farben der Unschuld und machen doch manchen den Kopf schwindeln.“

Mit dem Schneeglöckchen: „Sie entwickeln Ihre Talente ohne Ermunterung und Pflege unter den ungünstigsten Verhältnissen.“

Mit der Aloeblüte: „Sie lassen gern lange auf sich warten.“

Mit der Pfirsichblüte: „Sie haben einen ebenso schönen Teint, wie diese.“

Oder bei den Herren:

„Ich denke, Sie haben einen ebenso guten Magen wie der Vogel Strauß.“

„Weil Sie gern ein wenig klappern, vergleiche ich Sie mit einem Klapperstorch.“

„Wie ein Aibiz schwagen Sie immer nur von sich selbst.“

„Sie haben eine spitze Zunge wie der Specht.“

„Sie sind so launenhaft und krausköpfig wie ein Truthahn.“

„Sie lassen sich durch den Schein verlocken, Sie gleichen der Drossel.“

„Mit einem Papagei vergleiche ich Sie, denn Sie hacken gern, wenn Sie geneckt werden.“

„Sie lieben das Glänzende, ich vergleiche Sie mit einem Raben.“

37. Die Reise nach Korinth. Der Büßende nimmt eine angezündete Kerze in die Hand, wählt sich einen Reisebegleiter und führt diesen bei den Damen herum. Jede von ihnen gibt dem Begleiter einen Kuß, wozu der unglückliche Pfandbesitzer leuchten muß, um dann noch zum Hohn von seinem Begleiter mit einem Tuch jedesmal den Mund abgewischt zu bekommen.

38. Eine Erzählung vortragen, in welcher alle Namen der Gesellschaftsmitglieder vorkommen.

39. Der Ritter von der traurigen Gestalt. Wem diese Buße auferlegt ist, muß eine Dame auf seinem Schoß Platz nehmen lassen und zusehen, wie dieselbe einen andern Herrn herbeiwinkt, um ihn zu küssen.

40. Jeder Dame oder jedem Herrn aus der Gesellschaft ein Kompliment machen, in dem aber ein bestimmter Buchstabe nicht vorkommen darf.

41. Der Geist des Widerspruchs. Der Reihe nach wird jedes Mitglied der Gesellschaft vom Büßenden gefragt: „Was möchten Sie, daß ich nicht thäte“, worauf das Betreffende aber gerade gethan werden muß. Sehr angenehm für Herren, wenn dabei von einem Kuß die Rede ist, vor welchem sich eine Dame vielleicht fürchtet.

42. Der Kuß vorbei. Eine Dame geht auf einen Herrn zu, in der scheinbaren Absicht, ihn zu küssen. Hat dieser sich aber in Bereitschaft gestellt, um den Kuß zu erhalten, läßt sie ihn stehen, wendet sich ab und küßt seinen Nachbar.

43. Jedem eine Unwahrheit zu sagen.

44. Eine Leidenschaft durch Mienen und Gesten zum Ausdruck bringen, die einem vorher ins Ohr gesagt worden ist.

45. Eine Liebeserklärung zu machen ist gar keine so leichte Aufgabe, besonders wenn dem oder der Betreffenden aufgegeben wird, alles bisher Dagewesene zu vermeiden oder vielleicht in dem Charakter irgend einer Person, eines feurigen Jünglings, eines geizigen Kaufmanns, eines geschwägigen Mädchens, einer alten, schwerhörigen Tante u. s. w. zu sprechen.

46. Der verwechselte Kuß. Der betreffende Herr, der diesen Scherz noch nicht kennt, muß sich auf einen Stuhl setzen, wo ihm die Augen verbunden werden. Zugleich kniet sich eine Dame, so daß er es noch sieht, vor ihm hin, während sich — von ihm unbemerkt — ein bartloser Herr hinter ihn stellt. Sowie die Augen verbunden sind, schleicht die Dame weg, der Herr nimmt ihren Platz ein und küßt den auf dem Stuhl Sitzenden auf den Mund. In demselben Augenblick wird von einem dritten die Binde wieder abgenommen, und der durch so innigen Kuß hoch Beglückte sieht zu seiner Enttäuschung, daß ihn ganz andre als die erhofften Damenlippen geküßt haben. Ist eine Dame die Pfandinhaberin, so küßt natürlich dann anstatt des knieenden Herrn eine unbemerkt herbeigekommene Dame.

(Mitgeteilt von Else Hartenstein in Wilkau.)

47. Eine Frage thun, worauf der andre nur mit Ja antworten kann. Man fragt: „Wie lesen Sie ein Wort, welches geschrieben wird Tod, A?“

48. Pfeifen ohne zu lachen. Die Aufgabe wird dadurch erschwert, daß sich die ganze Gesellschaft bemühen muß, den Büßenden durch Grimassen und Späße zum Lachen zu reizen.

49. Vergleichen anstellen. Man erhält von zwei Mitgliedern

der Gesellschaft eine Person und eine Sache genannt, zwischen denen man einen Vergleich zu finden hat. Es kommt dabei darauf an, daß die beiden Punkte möglichst voneinander verschieden sind, z. B. Fräulein B. und ein Stiefelknecht, der Pfandinhaber selbst und eine transkaspische Eisenbahn u. s. w.

50. Sein Testament machen. Dem Betreffenden werden die Augen verbunden, und ein anderer macht vor ihm alle möglichen Bewegungen, indem er dabei fragt, für wen aus der Gesellschaft jede gelten solle; z. B. er gibt eine Ohrfeige in die Luft, er ahmt einen Fuß nach, er zupft sich am Ohr und dergl.

51. Johann, blasen Sie das Licht aus! Vor dem unglücklichen Johann wird so lange eine brennende Kerze schnell vor dem Mund vorbeigeführt, bis es ihm gelingt, sie auszublasen.

52. Drei Stühle der Länge nach hintereinander stellen, seinen Rock ausziehen und darüber hinwegspringen. Man stellt die Stühle nach Vorschrift hin, zieht seinen Rock aus, legt ihn fein säuberlich auf den Boden und springt über ihn weg. Wer erst Vorbereitungen treffen will, wirklich über die Stühle zu springen durch Anlaufnehmen, Leute zur Hilfeleistung hinstellen u. s. w., der wird das Vergnügen der Gesellschaft um so mehr durch die einfache Lösung seiner Aufgabe und die Enttäuschung erhöhen.

53. Eine Française tanzen. Ist es schon spät, und will man mehrere Pfänder auf einmal auslösen, so müssen sich die Inhaber derselben mit verbundenen Augen einander gegenüber stellen und auf das Kommando eines Tanzordners die erste Tour einer Française tanzen, was für die übrige Gesellschaft im höchsten Grad belustigend ist.



III. Scherzspiele und Spielscherze.

In jeder noch so angeregten Gesellschaft kommen Augenblicke vor, wo eine allgemeine Abspannung eintritt und wo man nicht recht weiß, was anfangen. Ein größeres Spiel zu beginnen, ist nicht mehr der Mühe wert, weil es schon zu spät dazu ist oder weil bald zum Abendessen gegangen werden soll u. s. w. Da ist oft ein einziger lustiger Gedanke im stand, alles aufzuheitern, und ein komisches Spiel und allerhand Neckerei hält die Gesellschaft zusammen, die sich eben zerstreuen wollte. Allerdings sind die folgenden Neck- und Bezierspiele meistens nur für eine kleinere, intimere Gesellschaft bestimmt, doch wird ein taktvoller Leiter schon wissen, was er zum Vorschlag bringen darf oder nicht. Ob manche der folgenden Nummern nicht auch vielleicht unter einen der früheren Abschnitte gehört hätte, oder ob das eine oder das andre Spiel von dort hierher zu nehmen gewesen wäre, das müssen wir dem geneigten Leser überlassen; das gehört in das Kapitel vom Spielleiter, von welchem wir in der Vorrede gesprochen haben und worauf wir auch hier wieder verweisen.

Der verhinderte Kuß.

Wenn auch das Spiel nicht für eine größere Gesellschaft bestimmt ist, so wird wohl ein kleiner Kreis von guten, nahen Bekannten dasselbe gern einmal versuchen, um eine gelegentliche Pause auszufüllen.

Die Gesellschaft sitzt in bunter Reihe im Kreis, und der erste versucht ein abgebranntes Zündholz oder sonst ein Hölzchen von dieser Länge seiner Nachbarin zu reichen, indem er es an der einen Spitze zwischen Nase und Oberlippe festhält. Die Nachbarin muß es in derselben Weise auch erfassen und weitergeben. Wer das Hölzchen fallen läßt, oder gar die verführerische Gelegenheit benutzt, einen Kuß zu erhaschen, zahlt selbstredend ein Pfand zur Strafe.

(Mitgeteilt von Emil Schuster in Comptendorf.)

Der blinde Zeichner.

Man breitet auf dem Tisch einen großen Bogen weißes Papier aus und gibt jemand einen Bleistift oder Zeichenkohle in die Hand, mit der Aufgabe, einen beliebig gewählten Gegenstand — in den meisten Fällen ein Tier — bei geschlossenen Augen zu zeichnen, und zwar dergestalt, daß er die verschiedenen Körperteile in der Reihenfolge, wie es die Gesellschaft verlangt, ausführt. Bequemer ist es, wenn dem Betreffenden die Augen verbunden werden. So wird von einem Storch z. B. erst der Schnabel verlangt, dann ein Bein, der Schwanz, das Auge u. s. w. Der unglückliche blinde Zeichner wird schon nach wenigen Strichen so verwirrt in der Richtung werden, daß er das komischste Durcheinander ausführt und der Laune der Gesellschaft reichlichen Stoff bietet. Anstatt auf dem Tisch kann man die Zeichnung auch mit Kreide an einer Wandtafel ausführen lassen, was fast noch schwerer ist.

Die Predigt.

Einer aus der Gesellschaft besteigt einen Stuhl als Kanzel und hält an die Anwesenden eine Predigt, welche er mit allen Gesten eines wirklichen Kanzelredners und dessen ganzer Ausdrucksweise begleitet, die aber nur aus dem A—b—c besteht. Je weniger er sich beim Anfang und Schluß seiner einzelnen Sätze an den Anfang und Schluß des Alphabets hält, um so natürlicher wird die Rede klingen.

Soll die ganze Gesellschaft aber beschäftigt werden, so empfiehlt sich

Der alphabetische Kaffeeklatsch.

bei welchem jeder sich mit seinem Nachbar zu unterhalten hat, aber auch nur die Buchstaben des A—b—c dazu verwenden darf. Bemühen sich die einzelnen dann noch Gesten und Redewendungen älterer kaffeetrinkender Damen und deren lebhaftes Stricken, ihr Schnupfen und Schwätzen nachzuahmen, so wird für Auge und Ohr gleich ergötzender Eindruck hervorgebracht werden.

Singspiel.

Wenn es darauf ankommt, in möglichst kurzer Zeit eine große Anzahl Pfänder zusammen zu bekommen — denn oft ist ja das Pfänderauslösen mehr Zweck des Spieles, als das Spiel selbst — so bietet das Singspiel dazu gute Gelegenheit.

Es wird ein beliebiges, bekanntes Lied gemeinsam gesungen, aber so, daß beim zweiten Vers die letzte Silbe jeder Zeile weggelassen wird, beim dritten Vers die zwei letzten Silben u. s. w. Bei der Lorelei z. B. würde dann der zweite Vers folgendermaßen lauten:

Die Luft ist kühl und es dunk —
Und ruhig fließet der —

Der Gipfel des Berges funt —
Im Abendsonnen —,

während der dritte Vers hieße:

Die schönste Jungfrau — —
Dort oben wun — —
Ihr goldnes Geschmeide — —
Sie kämmt ihr golde — —
u. s. w.

Wer das Gebot überschreitet und mehr singt, als erlaubt ist, zahlt natürlich ein Pfand und wir glauben, daß es kaum eines ganzen Biedes bedarf, eine genügende Anzahl Pfänder zusammenzubekommen.

(Mitgeteilt von J. Klein in Bildsied.)

Burr.

Die Mitspielenden, die in einem Kreis auf Stühlen herum sitzen, beginnen der Reihe nach schnell von eins bis hundert zu zählen. Die Zahl sieben darf nicht ausgesprochen werden, ebensowenig die, welche mit ihr zusammengesetzt ist, z. B. 17, 27 u. s. w., und auch die nicht, in der sie aufgeht, wie 14, 21 u. s. w. An Stelle dieser Zahlen muß der Zählende mit erhöhter Stimme jedesmal „Burr“ rufen. Vergißt er dieses und nennt die Zahl, oder ruft er das „Burr“ zur unrichtigen Zeit, so muß er ein Pfand zahlen, geschieht der Irrtum zum zweitenmal, kostet er ihm zwei Pfänder u. s. w. Infolge dieser grausamen Bestimmungen kann das Spiel auch gut angewendet werden, wenn man in möglichst kurzer Zeit recht viele Pfänder zusammenbekommen will.

So alt und bekannt

Das Mehlschneiden

ist, so wird es doch immer wieder Heiterkeit erregen, wenn ein recht Ungeächter, oder ein härtiger Herr verurteilt ist, den Ring zu suchen.

Auf einem Teller wird eine mit Mehl vollgefüllte Obertasse umgestülpt und auf der Spitze ein Geldstück oder ein Ring hochgestellt. Hierauf schneidet jeder im Kreis mit dem Messer etwas von dem Mehlsiegel weg, und der, bei welchem endlich der Rest zusammenfällt, muß das Geldstück oder den Ring mit dem Mund aus dem Mehl herausuchen und — zwischen den Lippen haltend — mit bemehltem Gesicht der Gesellschaft zeigen. — Ein ähnliches scherzhafte Spiel zur Belustigung der Zuschauer ist auch das folgende.

Semmelbeißen.

Eine Semmel wird ausgehöhlt, mit Sirup gefüllt und dann an einem Faden hoch aufgehängt. Die Preisbewerber, mit auf den Rücken gehaltenen oder gebundenen Händen, stehen davor und versuchen, indem sie in die Höhe

hüpfen, die Semmel anzubeißen. Wem das gelingt, der hat zwar den Preis gewonnen, aber ihm tröpfelt der Sirup ins Gesicht.

Beim

Apfeltauchen

wird der durch Auszählen Erwählte vor eine große Schüssel voll Wasser gestellt, in welcher eine Anzahl kleiner Äpfel herumschwimmen. Er muß die Hände auf den Rücken legen und versuchen, einen Apfel mit dem Mund zu erfassen und herauszuholen. So leicht es aussieht, ist die Aufgabe sehr schwer und ohne Wasserlucken wird es kaum abgehen.

Das Niesen a tempo.

Einer aus der Gesellschaft legt ein ganzes Spiel Karten, ein Blatt nach dem andern, auf. Sobald ein Bild erscheint, niesen alle zugleich.

Das Niesen eines Riesen.

Ein Teil der Gesellschaft beredet sich, die sieben Buchstaben

i—e—r—s—z—t—f

auf ein bestimmtes Zeichen scharf zu gleicher Zeit auszusprechen. Nehmen mehr als sieben Personen an dem Scherz teil, so haben je zwei den nämlichen Buchstaben herauszustößen, zu schnarren, zu blasen u. s. w. Bei einer lustigen Tischgesellschaft ist der Effekt ein besonders überraschender, da selbst das lauteste Gespräch übertönt wird, sodaß sich jedermann umschaut, wer denn so kolossal geniest habe. Verbreitet sich dann das Gespräch etwa weiter über das Niesen, so kann derselbe Scherz ohne jede Gefahr noch einmal gemacht werden, und wird dann erst recht Erstaunen hervorrufen bei denen, welche nicht gesehen haben, daß sich so viele an dieser Kundgebung beteiligt haben.

Der Gutshof.

Bei allen solchen Spielen, wo es mehr oder weniger darauf ankommt, daß ein einzelner geneckt wird, ist es dringend anzuraten, daß sich der Leiter des Spieles erst seine Leute ansieht, mit denen der Spaß unternommen werden soll, ob sie ihn auch verstehen, und nicht etwa dann beleidigt werden, wenn sie zum Spott der übrigen geworden sind. Es empfiehlt sich daher, solche Spiele auch nur im Kreis von guten Freunden und Bekannten auszuführen.

Beim „Gutshof“ sitzen alle Teilnehmenden im Kreis, und der Spielleiter sagt jedem leise den Namen eines Tieres ins Ohr, dessen Geschrei oder Gebrüll er auf ein gegebenes Zeichen so laut als möglich nachzumachen hat. Nach einer kleinen Pause zur Vorbereitung gibt er das verabredete Zeichen und — der unglückliche Eine, auf den der Scherz gemünzt war, schreit so laut er kann „J—a, J—a!“ oder „Muuh!“ während alle andern still auf ihren Plätzen sitzen. Der Spielleiter hatte ihnen nämlich keinen

Tiernamen ins Ohr gesagt, sondern ihnen anbefohlen, beim gegebenen Zeichen stumm zu bleiben, bis auf den einen, dem er „Esel“ oder „Dohse“ heimlich gesagt hatte. Ist die Gesellschaft groß, so können auch zwei Opfer erwählt werden, die sich dann gegenseitig zum größten Ergötzen der übrigen Gesellschaft in den schauerhaftesten Tönen anbrüllen.

Gesangunterbrechen.

Ein wenig grausam ist der folgende Scherz. Es wird jemand, der die beabsichtigte Fopperei natürlich nicht kennen darf, aufgefordert, ein Lied zu singen. Als Vorwand kann dienen, daß nach und nach alle mitsingen wollten, oder etwas dergleichen. Auf ein verabredetes Zeichen des Spielers aber fällt die ganze Gesellschaft urplötzlich mit „Bauz!“ oder „Bumm!“ oder einem ähnlichen Ausruf ein und erschreckt den armen Sänger aufs höchste, der gerade glaubte, sein Bestes hergegeben zu haben.

Ähnlich, wenn auch nicht so drastisch ist es, wenn jemand aufgefordert wird, eine Geschichte zu erzählen, und in einemfort unterbrochen wird. Geschieht dies in geschickter Weise, indem vielleicht der eine nicht richtig hört und immer „Wie?“ fragt, der zweite immer falsche Wörter versteht und deshalb unterbricht, der dritte scheinbar die Handlung der Erzählung nicht begreift u. s. w., so kann man den Erzähler in der schrecklichsten Weise quälen, ohne daß er die Absicht merkt — oder nicht zu merken scheint, und dann hat er die Lacher auf seiner Seite.

Anekdoten erzählen

Ist die schwache Seite manches sonst guten Gesellschafters. Will man es ihm aber abgewöhnen, so verabrede man sich einfach, bei der Pointe der Geschichte, dieselbe entweder nicht zu verstehen und weitere dumme Fragen zu thun, oder halte den Ausgang, so komisch oder eigentümlich er vielleicht auch ist, für ganz selbstverständlich und thue, als ob man auf den eigentlichen Schluß noch warte. Der so Angeführte wird seine Erzählungsmut bald ganz unterdrücken.

Derierwetten.

Es rühmt sich einer, dem auf Schußweite ein Buchstabe in einem Buch gezeigt wird, zu sagen, was es für einer sei.

Läßt sich jemand herbei, auf die angebotene Wette einzugehen und den Weitsichtigen auf die Probe zu stellen, so ist die Antwort: „Ein schwarzer Buchstabe.“

Es behauptet jemand, über eine Brücke gehen zu können, die er vor sich abbricht. Dies wird bestritten — man wettet — und es heißt: „Man geht rückwärts über die Brücke, die man vor sich abbricht.“

Es legt jemand drei Karten auf den Tisch und wettet, daß er die mittlere aus der Mitte bringen wolle, ohne sie anzurühren.

Er nimmt ein Blatt von der Ecke weg und legt es auf die andre Seite.

Es versichert jemand, er wolle das Glas, aus dem er eben getrunken, mit einem Stoch bis nach dem andern Tisch hinschlagen, ohne es zu zerbrechen.

Er nimmt das Glas und klopft, indem er es nach dem andern Tisch trägt, leise mit dem Stoch daran.

Es wird einem Herrn versichert, daß man ihn, wenn er auf einen Stuhl steigen wolle, herunterzingen könne. Er wettet dagegen.

Steht er oben, so singt man: „Will der Herr nicht heruntergehen, so bleib' der Narr nur droben stehen.“

Es wird eine Schale mit grünem Salat auf den Tisch gesetzt und die Dame des Hauses sagt vor dem „Anmachen“, daß sie die Blätter in rote verwandeln könne. Es wird gewettet und hierauf die Wandlung vollzogen.

Mit heißem Wasser gebrühter Rotkohl wird grün, und begießt man die wie Salat zurechtgemachten Blätter mit Essig, so werden sie wieder rot.

Es behauptet jemand, der andre werde das Bierglas, welches auf dem Tisch steht, nicht mit einer Heugabel zerschlagen können.

Er gibt ihm einen getrockneten Grassalm, der wie eine Gabel gespalten ist.

Man wettet, daß man Pillen in Wasser einnehmen werde, ohne sich den Mund naß zu machen.

Man setzt sich in das Wasser und nimmt die Pillen trocken in den Mund.

Man wettet, jemand etwas in die Hand zu geben, daß alle andern sehen, er selbst aber nicht.

Man gibt ihm seine eigene Nase in die Hand.

Man wettet, daß man die zwei Goldstücke, deren man je eins in der rechten und linken Hand hat, zusammenbringen wolle, ohne eine Hand der andern zu nähern.

Ist jemand auf die Wette eingegangen, so läßt man das eine Goldstück fallen und hebt es mit der andern Hand, in der man das zweite hat, auf.

Jemand wettet mit einem, daß er sich auf einen Platz im Zimmer setzen wolle, wo der andre niemals Raum finden würde.

Geht ein Neugieriger auf die Wette ein, so setzt sich der erstere auf dessen Schoß.

Man sagt, daß jemand mit offenen Augen nicht richtig sehen könne, und will einer das nicht glauben und wettet das Gegenteil, so stellt man ihn drei Schritte mit dem Rücken von einer offenen Zimmerthür entfernt, gibt ihm einen hölzernen Teller oder Deckel in die Hand und heißt ihn, diesen hinter sich aus der Thür werfen, wobei ihm gestattet ist, über die linke Achsel zu sehen. Sicherlich wird es ihm nicht gelingen und der Teller irgend sonstwohin fliegen.

Es gilt die Wette, eine Münze unter einem Glas voll Wasser hervorzunehmen, ohne daß es der, mit dem man wettet, sehe.

Ein etwas gewagter Scherz, der aber unter Geschwistern und guten Bekannten wohl zu keinem Duell führen dürfte. Man legt nämlich ein

Geldstück auf den Tisch und setzt ein Glas Wasser darauf, wettet dann mit einem aus der Gesellschaft, man wolle das Geldstück unter dem Glas wegbringen, ohne daß er es sehe. Geht jemand diese Wette ein, so wird er natürlich auf das Glas hinsehen; hat er seinen Blick darauf fixiert, so gießt man ihm das Glas Wasser ins Gesicht. Während er sich die Augen trocknet und nichts sehen kann, nimmt man die Münze weg.

Von einer Seite wird behauptet, daß es möglich sei, ein Glas Wasser umzustülpen, ohne es auszuschütten.

Auf ein mit Wasser gefülltes Glas wird ein zur Bedeckung desselben hinreichend großes Blatt Papier und auf dieses die flache Hand gelegt, mit der andern aber das darauf geschobene Glas rasch umgestülpt, auf die glatte Tischplatte gestellt und hierauf das Papier sanft unten weggezogen. Das Wasser bleibt im Glas, weil keine Luft hinzukommen kann, und niemand wird das Glas wegbringen können, ohne das Wasser auszuschütten.

Ein Herr nimmt aus seinem Portemonnaie alles Geld, bis auf einen Groschen und wettet, daß er trotzdem mehr Geld in seiner Tasche habe als die andern alle zusammen.

Der Herr, der gewettet hat, zeigt, daß er einen Groschen in seiner Geldtasche habe und sagt: „Ich habe gewonnen, denn Sie haben gar nichts in meinem Portemonnaie.“

Zwei Herren wetten: der eine behauptet, der andre werde, nachdem er das Zimmer verlassen und zwei Minuten draußen geblieben — man wolle genau nach der Uhr sehen — keinen Knopf mehr an seinem Rock haben.

Der Versuch wird gemacht, und wenn der, welcher mit der Uhr in der Hand nach Ablauf der gewährten Frist, ohne sich eines Attentates auf seine Rockknöpfe bewußt zu sein, wieder hereintritt, wird er aufgefordert, den Knopf, den seine Kleidung inzwischen mehr bekommen habe, zu zeigen.

Jemand behauptet, der andre könne nicht allein vom Stuhl aufstehen. Der, welcher den bekannten Spaß noch nicht kennt, wettet dagegen.

Sobald er sich ohne Behinderung erhebt, thut der andre desgleichen, oder es thuen es alle übrigen auf Verabredung.

Klerographie.

Wem ist nicht in seiner allerersten Schulzeit das Mißgeschick passiert, daß die Feder voll Tinte gerade auf die am schönsten geschriebene Seite des Schreibheftes fiel, als es eben zugemacht werden sollte, so daß dann der Alex auch noch auf der gegenüberliegenden Seite in voller Pracht zum Abdruck gelangte?

Und doch wird es vielleicht manchem Vergnügen machen, zu beobachten, in wie wunderliche Formen ein Alex Tinte, der gerade auf den Bruch eines Blattes Papier gemacht wird, sich ausdehnt, wenn man das Papier dann zusammenfaltet. Wer sich des weiteren dafür interessiert, sei auf die „Klerographie, Bilder und Gedichte von Justinus Kerner“, ein interessantes und originelles Buch, hingewiesen.

Papierfalten.

Außer um Hüte, Schiffchen, Kästchen u. s. w. zu verfertigen, kann man einen größeren Bogen festen Papiers zu sehr netten Spielereien bloß durch Falten und Knicken verwenden. Man nimmt einen Bogen Papier von etwa 60 cm Länge und 48 cm Breite. Die schmalen Seiten teilt man durch Einknicken in 6 Teile, je 8 cm breit, worauf man den ganzen Bogen so bricht, wie Fig. 5 a zeigt. Man faßt darauf in die mittlere Öffnung und legt den Bogen wieder auseinander, so daß er wie b aussieht. Darauf

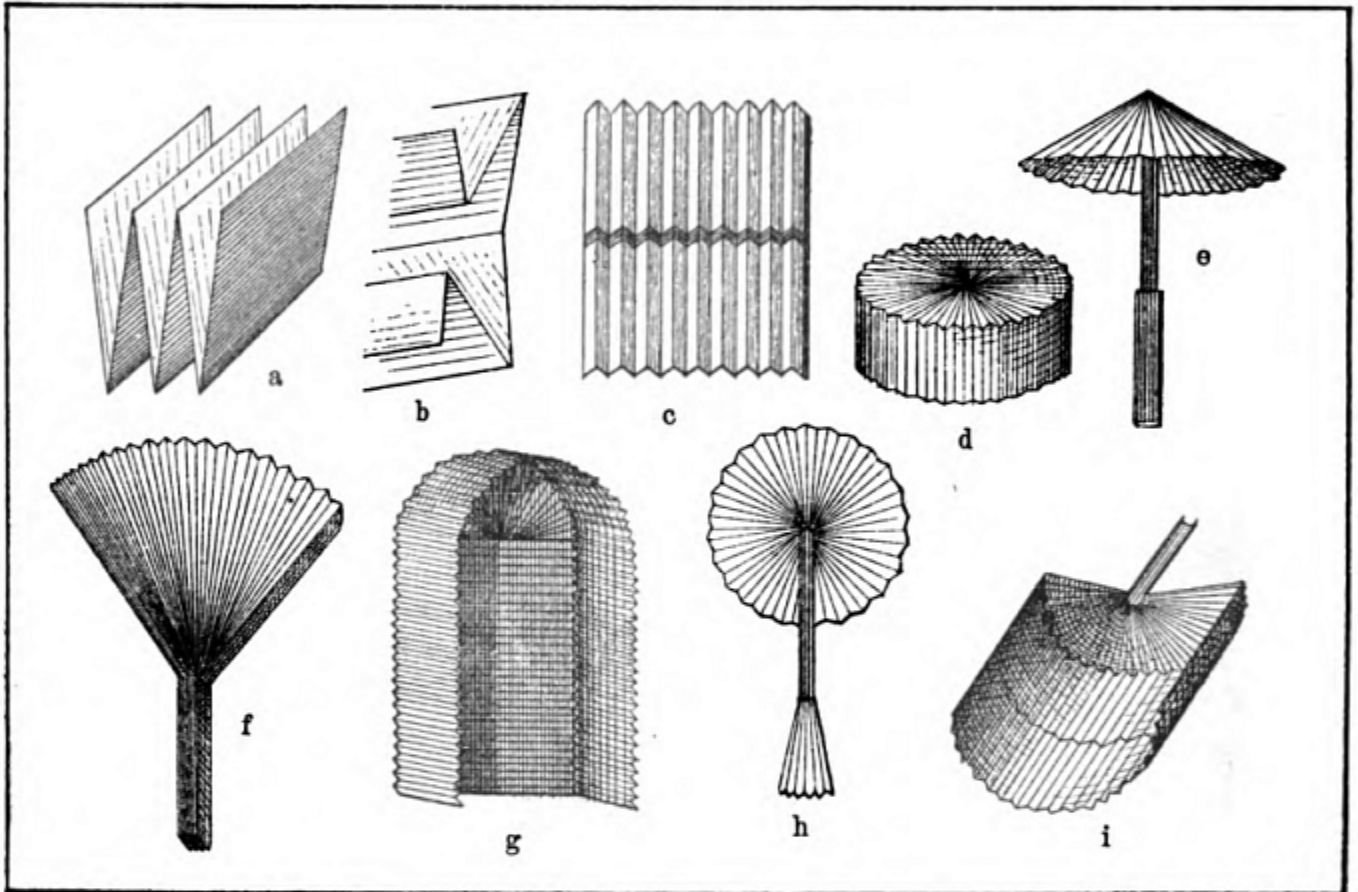


Fig. 5. Papierfalten.

knickt man ihn, diesmal in der andern Richtung, also von rechts nach links, in der Weise, wie die Rüschen an Damenkleidern gefaltet sind, in regelmäßige Falten, s. c, die man möglichst fest drückt. Mit einigem Geschick wird es nun leicht gelingen, dadurch, daß man bald das eine Ende einfach, bald doppelt, bald das andre Ende, bald beide umschlägt, die mannigfachsten Figuren zu bilden, wie z. B. die Studentenmütze d, den Sonnenschirm e, den Fächer f, die Gartenlaube g, die Kofarde h, die Schaufel i u. s. w. u. s. w.

Bilboquet, Joujou, Tetotum.

Ist die Gesellschaft nur klein, so werden sich viele der genannten Beschäftigungen nicht gut eignen, da müssen denn die allbekannten Spielzeuge herhalten, wie „Bilboquet“, „Joujou“, „Tetotum“, „Schweinchen“ u. s. w.

Beim „Bilboquet“ besteht die Aufgabe darin, eine an einer Schnur befindliche, in die Höhe geworfene Kugel mit einem Becher wieder aufzufangen. Gewandtere Spieler mögen versuchen, die Kugel, in welcher sich ein Loch befindet, mit der Spitze des herumgedrehten Gestelles aufzufangen.

Das „Joujou“ ist ein von den französischen Emigranten im vorigen Jahrhundert eingeführtes Spielzeug. Es besteht aus zwei gleichgroßen, glatten Holzscheiben von etwa 10 cm Durchmesser, die durch eine dritte kleinere Scheibe aufeinander befestigt sind. Um die mittlere Scheibe ist ein Bindfaden befestigt, welchen man auf diese aufrollt, und dessen anderes Ende zwischen den Fingern festgehalten wird. Die Aufgabe besteht nun darin, das Spielzeug fallen zu lassen, so daß sich der Bindfaden abwickelt, es zugleich aber in einen solchen Schwung zu setzen, daß es den abgelaufenen Faden wieder aufwickelnd, gleichsam an demselben wieder zur Hand hinaufrollt.

Eine sehr unterhaltende Geschicklichkeits- und zugleich Geduldssprobe bietet das „Tetotum“, ursprünglich ein englisches Spiel. Es besteht aus einer hölzernen, polierten Scheibe von 20—25 cm Durchmesser mit erhabenem Rand, auf welcher, wie auf der untenstehenden Figur, eine breite Schlangenlinie mit anderer Farbe gemalt ist. Der Rand dieser Linie ist durch Löcher in ganz geringen Abständen bezeichnet. Es gilt nun, einen kleinen, aber schweren Kreisel, den man im Notfall aus einem großen Bleiknopf und einem runden Bündhölzchen herstellen kann, nachdem man ihn vorher durch Drehen zwischen den Fingern zum Tanzen gebracht hat, durch geschicktes Neigen der Scheibe zu veranlassen, der Schlangenlinie bis zum Mittelpunkt zu folgen, ohne daß er vorher in eins der Löcher entlang der Seiten fällt. Will man die Aufgabe noch erschweren, so wird die Linie durch Querstriche unterbrochen, über welche man den Kreisel durch Schlagen gegen den Boden der Scheibe hüpfen lassen muß.

Von Zeit zu Zeit erscheinen in den Spielwarenläden immer wieder neue Zeitvertreibe; wer könnte sie alle anführen, die seit dem ehrwürdigen „Einsiedlerspiel“ unsrer Urgroßväter bis zum neuesten „Spinnenspiel“ oder „Schweinchen Spiel“ unendlichen Müßigen die Zeit vertrieben haben.



Fig. 6. Bilboquet.

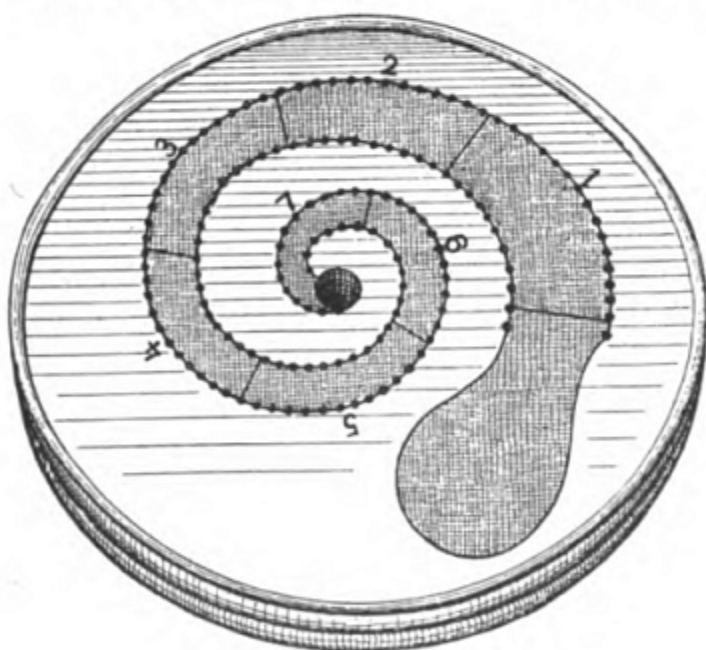


Fig. 7. Tetotum.

Wer daher öfter in die Lage kommt, eine größere oder kleinere Gesellschaft bei schlechtem Wetter zu beschäftigen, der sollte stets einige dieser neuesten Erfindungen menschlichen Scharfsinns (?) in Reserve haben. Harmlose Gemüter werden immer wieder Vergnügen daran finden, die widerspenstigen Schweinchen alle in ihren Stall zu treiben, oder der Spinne, die inmitten ihres Gewebes in der Schachtel sitzt, den quiden Queckilbertropfen auf anstiegender Fläche zuzuführen.

Und versagt dann auch diese Unterhaltungsquelle, so kommen zum Schluß die alten, beliebten

Rätsel und Charaden

an die Reihe. Es gibt deren ja eine solche unendliche Anzahl, daß wir wohl überhaupt keine anzuführen brauchen.

Wer aber wirklich geistreiche und witzige Rätsel kennen lernen will, der sei auf „Schleiermachers Rätsel und Charaden, Berlin 1883“ verwiesen; das kleine Heftchen enthält eine Anzahl der reizendsten und gedankentiefsten Rätsel.

Ob freilich einer lustigen Gesellschaft nicht manchmal mit einem Scherzrätsel, und sei es noch so — einfach, besser gedient ist, mag dahingestellt bleiben. Auch deren gibt es genug und übergenug; und wenn wir hier den geneigten Leser z. B. fragen: „Ist es erlaubt, daß sich der Mann einer Witwe wieder verheiratet?“ und ihm mit „Nein!“ antworten, da er ja schon gestorben ist, oder ihn nach „dem Vater der Söhne Zebedäi“ fragen, so geschieht dies nur, um ihn an alle die ähnlichen Scherze zu erinnern, die er bereits als Kind in der Schule gelernt und inzwischen wieder vergessen hat. Oder sollte er wirklich nicht wissen, was richtig ist:

„Sieben und fünf gibt dreizehn, oder sieben und fünf macht dreizehn?“

(ἑπτά καὶ πέντε τρεῖς ποιεῖ ἢ ἑπτά καὶ πέντε τρεῖς ποιεῖ)

Der bibelfesteste Vater wird sicher eine falsche Antwort geben, wenn man ihn nach verschiedenen Fragen, welche er richtig beantwortet hat, z. B. „Wer waren die ersten Menschen?“ „Wer rettete sich aus der Sintflut?“ u. s. w., plötzlich fragt: „Wen erschlug Abel?“

Auch die Geschichte von Friedrich dem Großen und dem Bahnwärter dürfte nicht allgemein bekannt sein.

Wer errät endlich wohl die folgenden

Scherzrätsel:

„Mein erstes ist rund, mein zweites ist rund, mein erstes und zweites ist rund, mein drittes ist rund und mein ganzes ist rund.“

(ῥογγυλὸς κύβου)

„Mein erstes ist ein Fluß in Oberitalien, aus meinem zweiten bäckt man Brot und mit meinem ganzen macht man Salat an.“ (Sächsisch.)

(ῥοῖον ποταμὸς = ῥοῖον ποταμὸς = ῥοῖον ποταμὸς)

Bilderrätsel

zu erraten ist allerdings keine Beschäftigung für mehrere zugleich, doch kann man dieselben nötigenfalls auch als lebende Bilder vorstellen, ähnlich wie Charaden. Näheres darüber findet sich auf S. 224, XIII. Lebende Bilder, Charaden, Marionetten. Übrigens gibt es auch verschiedene Bilderrätsel, die ein einzelner einer ganzen Gesellschaft aufgeben kann. Man hält z. B. den Finger nahe an das Ohr. Was wird das wohl heißen?: Bald im Ohr. Und da es bei Bilderrätseln mit der Orthographie nicht sehr genau genommen wird, so kann man dreist die amerikanische Stadt Baltimore als Auflösung nennen. Ein ähnliches Rätsel, welches vielfach nach dem siebziger Feldzug aufgegeben wurde, war, daß man ein Bündholz vor das Futter eines Hockes hielt. Die Auflösung bedeutete: von der Tann vor Orleans. Ebenfalls nicht ganz leicht dürfte die Auflösung werden, wenn ein Herr, der mit nicht allzustarkem Haarmuchß gesegnet ist, eine Zigarrenkiste an seinen Kopf hält. —: Mondschein an der Küste von Havannah —! Eigentlich schon zu den Aufführungen gehörig ist das folgende; doch kann es ja ganz ohne Vorbereitungen dargestellt werden und sei deshalb schon hier angeführt: Ein Herr kriecht auf Händen und Füßen, während eine Dame daneben steht. Auflösung: Er kriecht sie nicht.

Es würde zu weit führen, über das Wesen des Rebus eine längere Erklärung zu geben. Jedermann weiß ja auch, worauf es ankommt. Natürlich muß Phantasie und vor allem eine gewisse Kombinationsgabe bei dem betreffenden Rater vorhanden sein. Man halte sich nicht bei einzelnen Punkten zu lange auf, oft gelingt es vielleicht erst aus dem letzten Wort auf die vorhergehenden zu schließen und so das Ganze zu erraten. Allerdings gibt es auch Bilderrätsel, bei denen lediglich die Phantasie zu sprechen hat. Denn wer wird mit logischen Gründen beweisen können, daß man, wenn ein Schusterjunge abgebildet ist, als Erklärung anzusehen hat: Er ist kein Meister.

So schwierig wie der folgende Scherzrebus dürften allerdings nur wenige sein:

(L ttt m.

Denn das kann man unmöglich dem L ansehen, daß dasselbe ein L ohn' Rutscher (Ein Lohnrutscher) ist, wie es ebenfalls kaum zu erwarten ist, daß jemand dem C, in welchem sich der Lohnrutscher befindet, allen Wiß abspricht (C ohne Wiß = Connemiß*). Die folgenden ttt sind schon eher mit etwas gutem Willen als „tötete“ zu lesen. Daß es hinter Ein Em „aus“ ist, ist selbstredend, aber doch nicht sogleich verständlich. Wenn man freilich die Auflösung: „Ein Lohnrutscher in Connemiß tötete eine Maus“ kennt, wird einem die Sache weniger schwierig erscheinen.

*) Bei Leipzig.

Fig. 8.



Ueb. Land u. Meer. Jahrg. 1867.

Fig. 9.



Illustr. Welt. Jahrg. 1881.

Fig. 10.



Fig. 11.

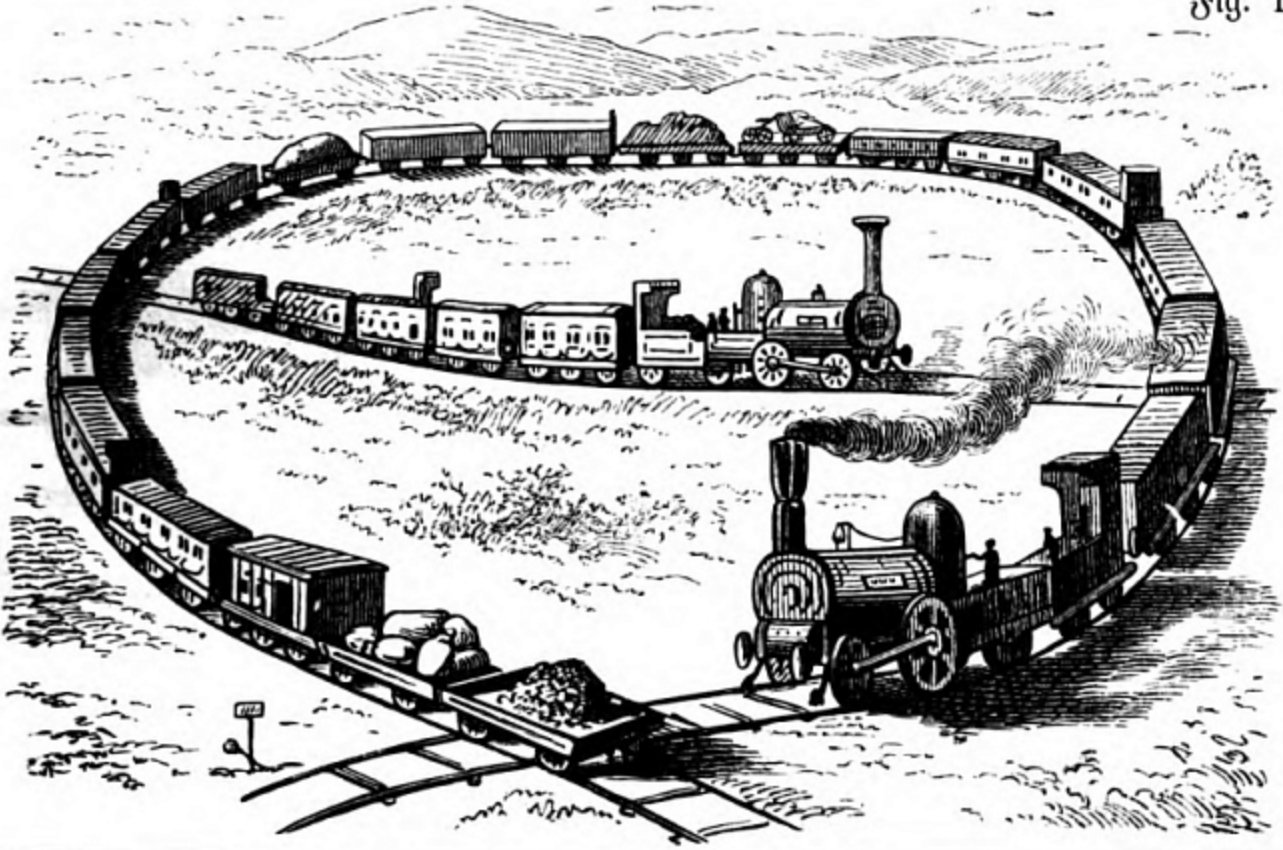


Fig. 12.



Fig. 13.



Fig. 14.



Buch für Alle. Jahrg. 1884.

Fig. 15.



Fig. 16.



Fig. 17.

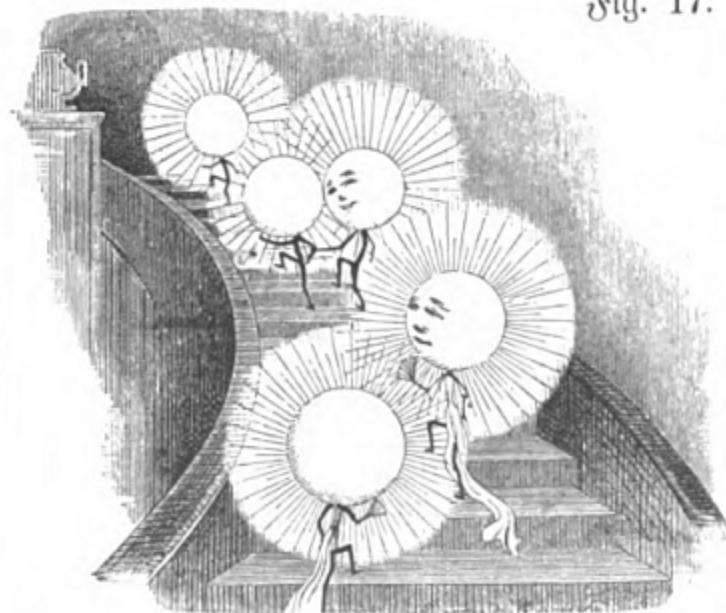
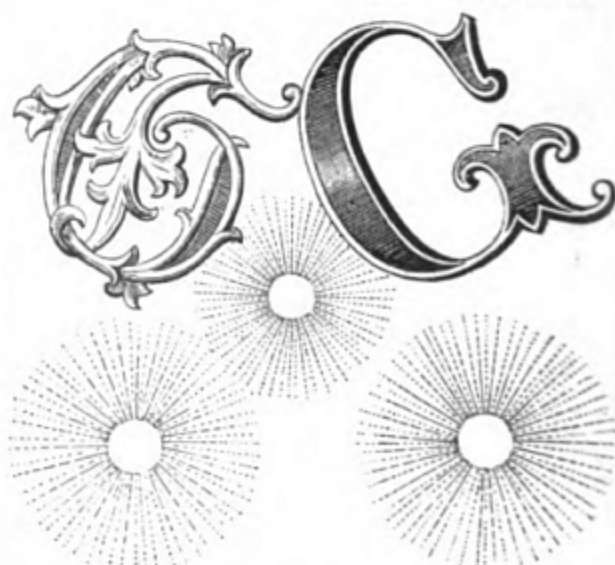


Fig. 18.



Illustr. Welt. Jahrg. 1881.

Fig. 19.



Fig. 20.





Fig. 22.



Fig. 23.



Fig. 24.



Fig. 25.



Buch für Alle. Jahrg. 1884.

Fig. 26.



Fig. 27.



Fig. 28.

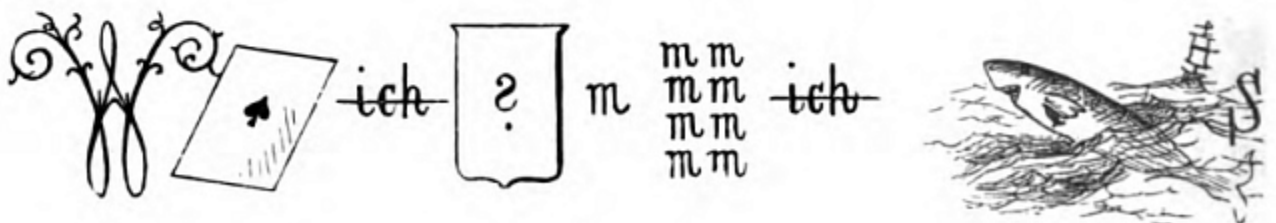


Fig. 29.



Fig. 30.

Mir Schied Mein
Dir **R** *Dein*

Ueb. Land u. Meer. Jahrg. 1869.

Fig. 31.



Bazar. 34. Jahrg.

7*

309545

Fig. 32.



Fig. 33.

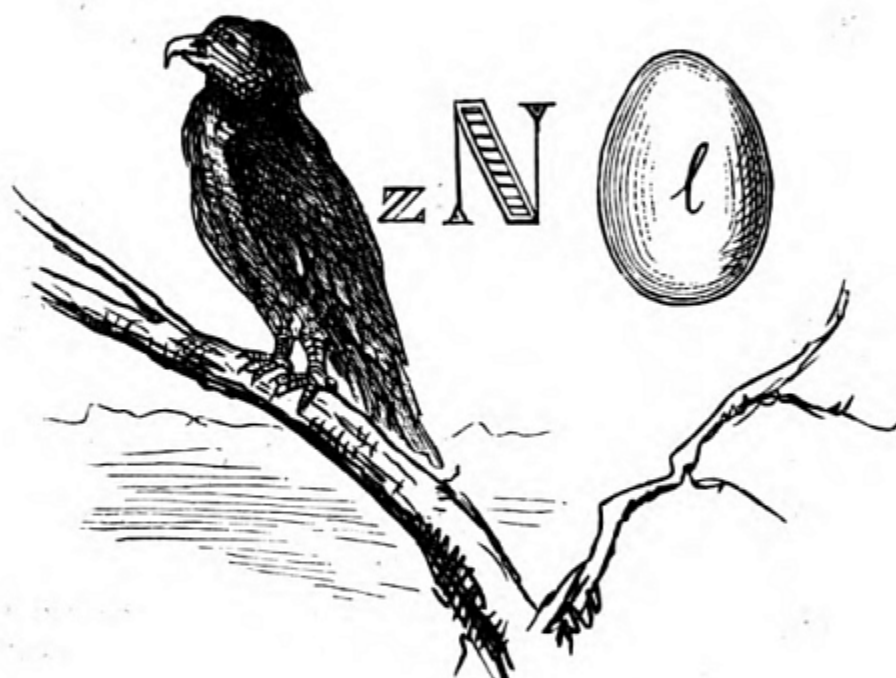


Fig. 34.

TASSO.
Befreites Jerusalem.



Bazar. 34. Jahrg.

Fig. 35.

S **L** **&** **A**

Fig. 38.



Fig. 39.



Buch für Alle. Jahrg. 1884.

Fig. 40.



Ueb. Land u. Meer. Jahrg. 1867.

Fig. 41.



Mustr. Welt. Jahrg. 1881.

Fig. 42.



Ueb. Land u. Meer. Jahrg. 1864.

Fig. 43.



Gartenlaube. Jahrg. 1884.

Fig. 44.



Fig. 45.

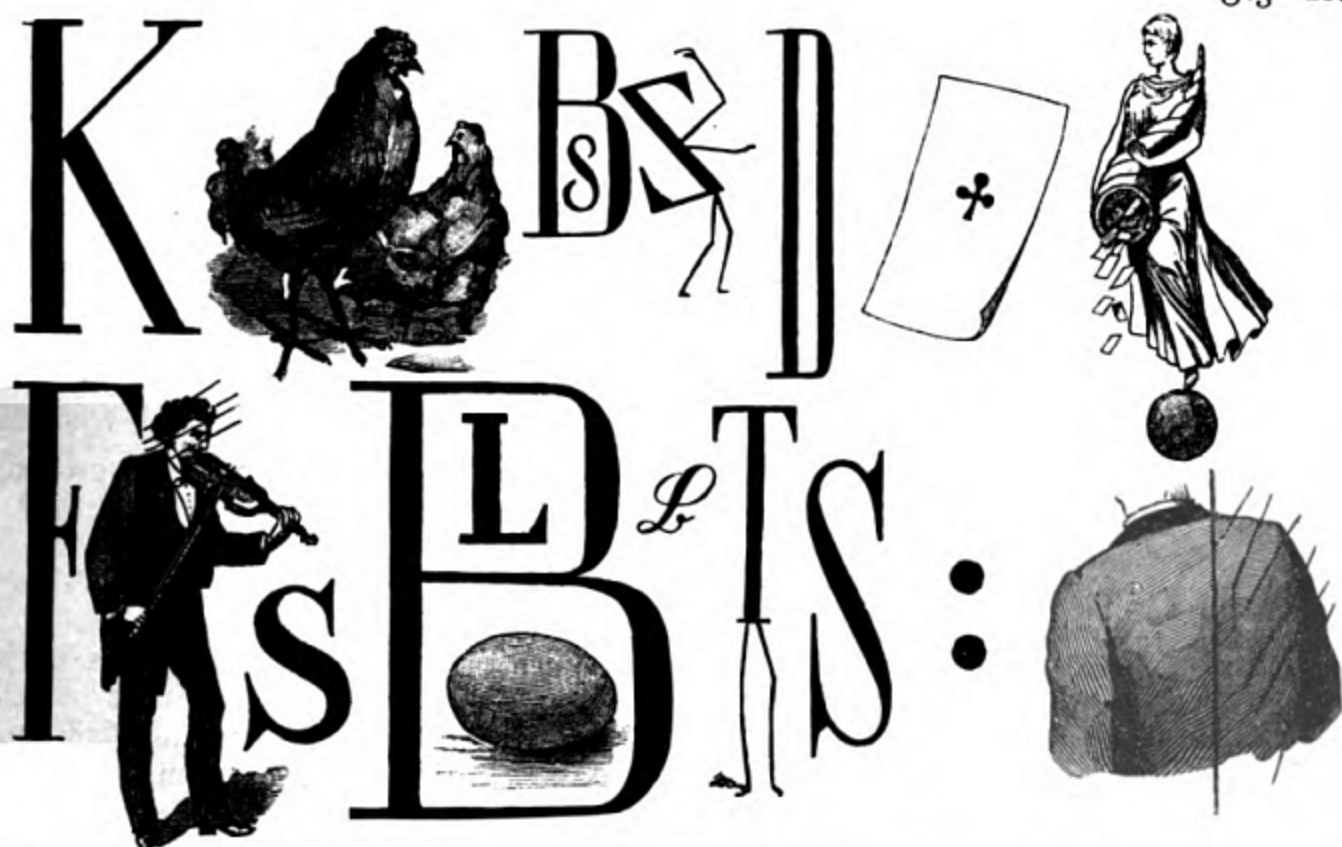


Fig. 46.



Auflösungen der Bilderrätsel.

- Fig. 8. Dem Fleißigen schaut der Hunger wohl in das Haus, aber hinein wagt er sich nicht.
- " 9. Assessor.
- " 10. Das beste Gewehr in Krieg und Streit — Ist Gottes Hilf' und Tapferkeit.
- " 11. Zug um Zug.
- " 12. Ingo und Ingraban von Gustav Freytag.
- " 13. Hüte dich vor einem Mann, der im Zorn lächeln kann.
- " 14. Es erscheint im Leben vieles ungleich, doch bald und unerwartet ist es ausgeglichen.
- " 15. Repetiergewehr.
- " 16. Geteilte Freude ist doppelte Freude — Geteilter Schmerz ist halber Schmerz.
- " 17. Sonnenaufgang.
- " 18. Sonnenuntergang.
- " 19. Pfeile Amors haben Spitzen — Ein Getroffener laß sie sitzen.
- " 20. Insel Malta.
- " 21. Halte rein dein Gewissen, so hast du die Stütze des Lebens, die dir niemals zerbricht, so hast du den Engel des Trostes, der dich niemals verläßt, so hast du die Quelle der Freude, die dir niemals versiegt.
- " 22. Liebe und Haß sind leichter als Gleichgiltigkeit zu verbergen.
- " 23. Revierförster.
- " 24. An vergangene Übel denkt man gern.
- " 25. Derjenige, der im Wissen zunimmt, in den Sitten jedoch abnimmt, der nimmt mehr ab, als zu.
- " 26. Gefallen aneinander bezeigen.
- " 27. Ein Bildhauer.
- " 28. Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß.
- " 29. Märchen noch so wunderbar — Dichterkünste machen's wahr.
- " 30. Es ist ein großer Unterschied zwischen Mir und Dir und Mein und Dein.
- " 31. Höre weiser Leute Rat.
- " 32. Es ist kein Meister so gut, er findet einen andern über sich.
- " 33. Arzneimittel.
- " 34. Er geht durch alle Instanzen.
- " 35. Sundainseln.
- " 36. Kleine Kinder, kleine Sorgen, große Kinder, große Sorgen.
- " 37. Vor dem Hohen soll man sich neigen, vor dem Besseren soll man sich beugen.
- " 38. Wer nicht hören will, der muß fühlen.
- " 39. In Geldsachen hört die Gemütlichkeit auf.
- " 40. Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus.
- " 41. Es ist nicht genug gethan, dem Schwachen zu helfen, auch stützen muß man ihn.
- " 42. Forste scharfer nach nichts, als nach deinen Schwächen und Kräften.
- " 43. Vormund. Titel. Zwischenfall. Kantine. Übermaß. Traumgesicht.
- " 44. Aufgeschoben ist nicht aufgehoben.
- " 45. Kühner Sinn bezwingt das Glück, feiger Sinn bleibt stets zurück.
- " 46. Durch Nacht zum Licht.



IV. Geheimschriften und Schreibbelustigungen.

Geheimschriften.

Geheimschriften zu schreiben ist eine undankbare Beschäftigung und das Entziffern äußerst zeitraubend noch dazu. Es dürfte aber von Interesse sein, die verschiedenen Methoden kennen zu lernen, nach welchen chiffrierte Briefe u. s. w. hergestellt werden können; vielleicht hat doch die eine oder die andre unsrer geneigten Leserinnen Veranlassung, sich derselben zur Mitteilung irgend eines hochwichtigen Geheimnisses an eine Freundin zu bedienen.

Zu jeder Geheimschrift bedarf es eines Schlüssels, welcher den beiden Korrespondierenden bekannt sein muß.

Die einfachste Art ist die, daß man die Buchstaben des Alphabetes durch Zahlen ersetzt und zwar in der folgenden Weise:

Schlüssel:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	

„Ich gratuliere!“ würde dann z. B. heißen:

9 3 8 7 17 1 19 20 11 9 5 17 5.

Um die Zahlen zu verstehen, sieht man dann einfach in seinem Schlüssel nach, welchen Buchstaben sie entsprechen.

Etwas schwerer wird es schon, wenn man beim Schreiben der Zahlen nicht bei A mit 1 beginnt, sondern bei einem beliebigen andern Buchstaben, also z. B.

Schlüssel:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
19	20	21	22	23	24	25	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	

Je nach Bedarf kann man bei jedem Brief mit den Zahlen wechseln und ein einzelner Buchstabe in der Ecke auf der Adresse würde angeben, unter welchem Buchstaben für den Schlüssel die Eins zu stehen hätte. In

diesem Fall also „H“. Will man das Verständniß noch mehr erschweren, so kann man ausmachen, daß der Schreiber jede Zahl multipliziert und zwar die Erste mit Zwei, die Zweite mit Drei u. s. f. bis die Achte mit Neun und, darauf wieder beginnend, die Neunte mit Zwei u. s. w., so daß der Empfänger erst sämtliche Zahlen dividieren muß, um sie entziffern zu können.

Auf diese Weise kann man sich schon eine ganze Reihe Schriften zusammenstellen, besonders wenn man noch hinzunimmt, daß die Worte auch rückwärts geschrieben werden können u. s. w.

Eine andre Art Geheimschrift ist die, zu welcher man sich der folgenden Schema bedient, in welchem die oberste Reihe Sprachreihe und die vorderste Schlüsselreihe genannt wird.

*	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a
b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b
c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c
d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d
e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e
f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f
g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g
h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h
i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l
m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q
r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u
v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v
w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w
x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x
y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y
z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

Außerdem wird ein bestimmtes Wort als Schlüssel ausgemacht. Es sei hier „Elise“ gewählt. Man schreibt den mitzuteilenden Satz auf und darunter das betreffende Schlüsselwort so oft hinter einander, daß unter jedem Buchstaben des Satzes ein Buchstabe des Schlüsselwortes steht; also

Ich komm morgen
Elise Elise Elis

Jetzt sucht man in der Schlüsselreihe den ersten Buchstaben des Schlüsselwortes, also e, fährt mit dem Finger in der Zeile nach rechts und sieht nach, welcher Buchstabe unter dem i der Sprachreihe daselbst steht. Hier ist es o. Für den folgenden, zweiten Buchstaben des Satzes, gilt der zweite Buchstabe des Schlüsselwortes, also l. Diesen sucht man in der Schlüsselreihe, verfolgt die Zeile nach rechts und sieht, daß unter c in der Sprachreihe o steht. Als dritter Buchstabe folgt im Satz h; diesem entspricht im Schlüsselwort i. In der i-Reihe steht aber unter h in der Sprachreihe r. So würde also für „ich“ zu schreiben sein: oor und der ganze Satz würde lauten:

oor ctrxo etwsof.

Beim Entziffern verfährt man ähnlich. Man schreibt unter der Geheimschrift wieder das Schlüsselwort, Buchstabe für Buchstabe, sucht in der Schlüsselreihe wieder jeden einzelnen Buchstaben auf, verfolgt die betreffende Zeile nach rechts, bis man auf den Buchstaben stößt, welcher in der Geheimschrift dem Buchstaben des Schlüsselwortes entspricht und sieht nach, was für ein Buchstabe oben in der Sprachreihe steht. Dies ist dann der richtige Buchstabe im Satz.

Auch bei dieser Methode kann man alle möglichen Schwierigkeiten einschalten. Man nimmt z. B. für den ursprünglichen Satz nicht die gewöhnlichen Buchstaben, sondern immer den dritt-nächsten oder einen beliebigen andern. Für „Ich“ wäre z. B. zu setzen Mfl. Als Schlüsselwort wähle man ein möglichst ungewöhnliches Wort. Der geneigte Leser versuche den folgenden Satz zu dechiffrieren, bei welchem als Schlüsselwort „Hirsebrei“ genommen ist.

naotwww rslr dbyvotmq

Die Auflösung steht am Schluß dieses Abschnittes.

Ein andres Schema ist das Folgende, bei welchem sich die daraus gefundene Geheimschrift nur aus den fünf Vokalen zusammensetzt.

*	A	E	I	O	U
A	a	b	c	d	e
E	f	g	h	i	k
I	l	m	n	o	p
O	q	r	s	t	u
U	v	w	x	y	z

Man wird bemerken, daß die oberste Buchstabenreihe und die erste senkrechte Reihe durch die fünf Vokale gebildet werden. Um ein Wort in Geheimschrift zu übersetzen, sucht man Buchstabe für Buchstabe desselben unter den kleinen Buchstaben im Schema auf und schreibt statt derselben immer den oben und links befindlichen Vokal. Bei „Emily“ würde also zu suchen sein e. Über demselben steht U, links vorn A, also UA; folgt m, über demselben steht E, links I, also EI, so daß das ganze Wort lauten würde: UA EI OE AI OU.

Da man die Reihenfolge der Buchstaben des Schemas beliebig wechseln kann, so ist es möglich, die Geheimschrift beliebig oft zu ändern und demzufolge noch unverständlicher für Dritte zu machen.

Eine andre Geheimschrift besteht darin, daß man ausmacht, daß immer z. B. erst der elfte Buchstabe Geltung haben solle; man schreibt dann zwischen je zwei Buchstaben des Wortes zehn andre beliebige. „Emily“ würde dann zu schreiben sein: ACDMFX⁽¹¹⁾YGH⁽¹¹⁾OEIC⁽¹¹⁾HBITIERPMCEGIMTHESYIHW⁽¹¹⁾
TSRQARCDLMNSTBQSPNZY.⁽¹¹⁾

Schreibt man die Buchstaben auf Papier von bestimmter Größe und mit senkrechten und wagerechten Linien versehen, so kann man das Entziffern sehr erleichtern, daß man auf die Schrift ein gleiches leeres Blatt legt, in welchem aber nur immer das elfte Quadrat ausgeschnitten ist. Die Buchstaben, welche nicht zum betreffenden Wort gehören, bleiben dann verdeckt. Auch läßt sich die Geheimschrift selbst auf diese Weise viel bequemer schreiben, indem man, wenn das Wort in die offenen Quadrate geschrieben ist, nur die andern beliebigen Buchstaben auszufüllen hat und so das zeitraubende Zählen spart.

Biernlich schwierig ist die folgende Geheimschrift, welche man aus nur vier beliebigen Buchstaben des Alphabetes zusammensetzen kann. Allerdings kann dieselbe auch nur äußerst schwer von andern entziffert werden. Das Alphabet ist aus den vier Buchstaben, hier o p q r folgendermaßen zusammenzustellen.

A B C D E F G H I K L M N O P Q R S
oo op oq or pp pq pr qq qr rr oop ooq oor ppo ppq ppr qqo qqp
T U V W X Y Z
qqr rro rrp rrq opq pqr opqr.

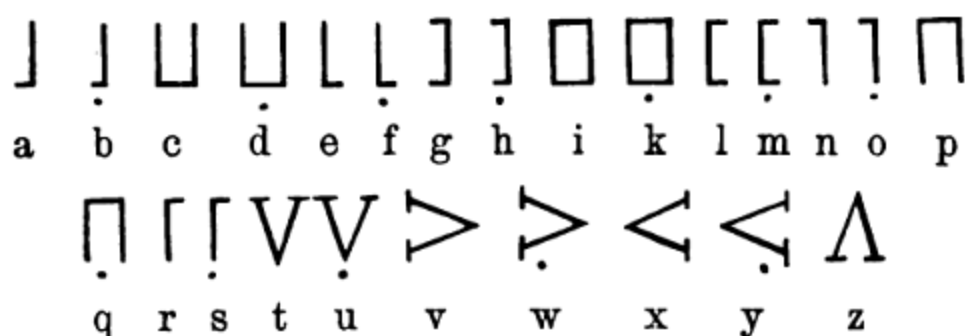
„Besuche mich Sonntag. Emily.“ würde zu schreiben sein: op pp qqp rro oq qq pp ooq qr oq qq qqp ppo oor oor qqr oo pr pp ooq qr oop pqr.

Außer mit Zahlen und Buchstaben kann man auch durch Zeichen, welche nach einem bestimmten Schlüssel geordnet sind, für Dritte unlesbare Sätze bilden. Nach folgendem Schlüssel, bei welchem es auf die Stellung der Buchstaben zu den wagerechten und senkrechten, bezw. sich kreuzenden Linien und den dazu gehörigen Punkten ankommt,

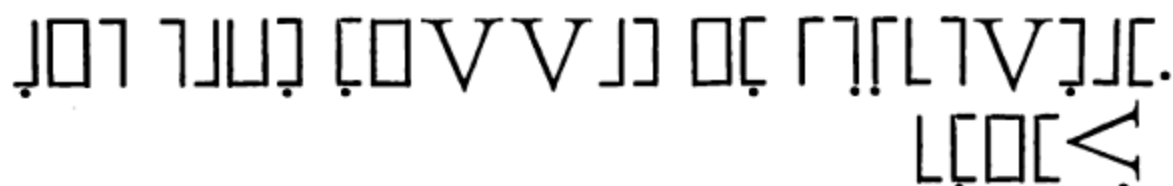
a	b	c	d	e	f
g	h	i	k	l	m
n	o	p	q	r	s



sieht das Alphabet folgendermaßen aus:



Zur Übung versuche man den folgenden Satz zu entziffern, dessen Auflösung ebenfalls am Ende dieses Abschnittes steht.



Außer in den beschriebenen Weisen kann man noch unendliche andre Arten zusammenstellen, um sich Nachrichten zu vermitteln, die von Dritten nicht gelesen und verstanden werden sollen.

Aber auch durch Zeichnungen kann man sich allerlei mittheilen, und wer frische Blumen nicht zur Hand hat, kann ja auch die zeichnen oder mit flüchtigen Strichen malen, durch welche er etwas andeuten will. Im Orient war die Blumensprache, der Selam, so ausgebildet, daß ganze Geschichten durch einen Blumenstrauß mitgeteilt wurden.

Es würde zu weit führen, darauf näher einzugehen; für wenig Geld kann man die ausführlichste „Blumensprache“ in jeder Buchhandlung kaufen.

Nur ein kurzes Wort möchten wir noch einem andern Verständigungsmittel gönnen, der Fächersprache. Wenn auch der Fächer bei uns lange nicht die Bedeutung hat, wie in südlichen Ländern, in Spanien besonders, so kann derselbe doch in geschickter Hand zum Vermittler einer ganzen Menge Nachrichten dienen, ohne daß es ein Dritter gewahr wird.

Wer wird z. B. etwas Besonderes dabei finden, wenn jemand mit der bemalten Seite des Fächers nach außen sich Luft zufächelt? Und doch verkündet es dem Wissenden, daß er zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort erwartet wird. Der offene Fächer, an die rechte Wange gehalten, bedeutet, „Ja“ an die linke Wange gelegt, „Nein“. Eine ausführliche Angabe aller dieser Verständigungszeichen ist in einem bei Bartholomäus in Erfurt erschienenen Heftchen „Die Sprache mit dem Fächer“ enthalten, dem wir nur die letzte Erklärung entnehmen wollen: Den geöffneten Fächer langsam schließen: „Ich gebe dir das Jawort!“

Spiegelschrift.

Eine ziemlich leichte Art in, wenn auch nicht unleserlicher, doch schwer entzifferbarer Schrift zu schreiben, ist die Spiegelschrift. Man schreibt dabei nämlich so, wie gewöhnliche Schrift, im Spiegel angesehen, aussieht. Daß man es dabei zu großer Fertigkeit bringen kann, sieht man

bei den Lithographen, die ja alle zu vervielfältigende Schrift verkehrt auf den Stein schreiben müssen. Ein bequemes Mittel, sich das Schreiben zu erleichtern, ist, daß man mit beiden Händen zugleich schreibt, und zwar so, daß die rechte Hand die richtigen Schriftzüge ausführt; die linke Hand macht dann fast unwillkürlich dieselben Züge, aber anstatt von links nach rechts, von rechts nach links.



Fig. 47.

Zum Entziffern braucht man nur die Schrift vor einen Spiegel zu halten und in demselben zu lesen.

Die Briefmarkensprache.

Der „Briefmappe“ von „Ueber Land und Meer“ entnehmen wir das folgende System einer Briefmarkensprache, welche vielleicht manche unserer Leser und Leserinnen interessieren wird, um nach diesem Beispiel sich allershand Mitteilungen zu machen, die ein dritter nicht zu wissen braucht, wenn sie auch nicht so bedeutsamer Natur sind, wie die angeführten.

Die Marke rechts oben, Aufrecht: „Ich wünsche deine Freundschaft!“ Schräg: „Schreibe sofort!“ Verkehrt: „Schreibe nicht mehr!“ Quer nach innen: „Alle Hindernisse sind beseitigt.“ Quer nach außen: „Liebst du mich?“

Links oben, Aufrecht: „Ich liebe dich!“ Verkehrt: „Ich hasse dich!“ Quer nach innen: „Grüß Gott, Liebchen!“ Quer nach außen: „Mein Herz gehört einem andern!“

Links unten, Aufrecht: „Treue findet ihren Lohn!“ Verkehrt: „Du hast dich durch Prüfungen bewährt!“ Quer nach innen: „Ich wünsche Ihre nähere Bekanntschaft.“ Quer nach außen: „Laß mich allein in meinem Schmerz!“

Rechts unten, Aufrecht: „Deine Liebe macht mich glücklich!“ Verkehrt: „O, du Treulofer!“ Schräg: „Halte um meine Hand an.“ Quer nach innen: „Meine Angehörigen willigen ein.“ Quer nach außen: „Meine Angehörigen willigen nicht ein!“

Mitte der rechten Seite, Aufrecht: „Nimm meine Liebe an!“ Verkehrt: „Ich bin vergeben!“ Quer nach innen: „Ich sehne mich, dich zu sehen!“ Quer nach außen: „Bleibe fern!“

Mitte des oberen Randes, Aufrecht: „Ja!“ Verkehrt: „Nein!“ Quer nach links: „Ich komme!“ Quer nach rechts: „Ich kann nicht kommen!“

Mitte des unteren Randes: „Krank!“ Verkehrt: „Alles verloren!“
 Quer nach links: „Ich verreise!“ Quer nach rechts: „Auf der Schwelle des Todes!“

Geheimtinten.

Um heimliche Mitteilungen zu machen, bemühte man sich früher, nicht allein die Schrift unverständlich zu machen, sondern man bediente sich auch allerlei chemischer Präparate, mit welchen man schrieb, bei denen die Schrift für gewöhnlich unsichtbar war und nur beim Erwärmen oder Zusammenbringen mit andern Chemikalien zum Vorschein kam. Neuerlich ist allerdings diese Kunst in Vergessenheit geraten, doch kann man sich ihrer vielleicht zu irgend einem geselligen Scherz gelegentlich bedienen. Die folgenden Beispiele sind dem Beschäftigungsbuch für die reifere Jugend von Wagner-Freyer entnommen, welches im gleichen Verlag wie das vorliegende Buch erschienen ist und für derartige kleinere chemische, physikalische u. s. w. Belustigungen angelegentlich empfohlen werden kann.

Mit hellen Flüssigkeiten schwarze Schrift hervorzubringen.

Das Papier wird vorher mit einem Pulver aus Galläpfeln und Vitriol eingerieben und rauh gemacht; schreibt man dann mit Wasser, Bier u. dgl., so wird die Schrift leserlich.

Eine Schrift in eine andre zu verwandeln.

Etwas Eisenvitriol wird in Wasser aufgelöst, und mit dieser Flüssigkeit schreibt man auf ein Blatt Papier. Nachdem die Schrift trocken geworden ist, wird nichts zu sehen sein. Hierauf fordert man einen andern auf, etwas auf dasselbe Papier zu schreiben, bietet ihm aber statt eigentlicher Tinte eine schwarze Flüssigkeit, die nur aus Gummivasser besteht, in welches Kohlenpulver gemischt ist. Jetzt nimmt man ein Lämpchen, taucht es in Galläpfeltinktur, löscht damit die zweite Schrift weg, und nach einiger Zeit wird die erste zum Vorschein kommen. Hat man vorher etwa die Antwort auf eine Frage geschrieben, die man nachher den andern schreiben läßt, so kann diese Schriftveränderung zu manchem Scherz Veranlassung geben.

Veränderliche Tinte.

Will man eine Schrift, die daraus entstanden ist, daß man mit Eisenvitriollösung geschrieben hat, und die dann durch Galläpfeltinktur sichtbar geworden ist, wieder wegbringen, so braucht man sie nur mit etwas Salzsäure oder verdünnter Schwefelsäure zu überstreichen. Soll sie abermals wiederkommen, so befeuchtet man sie mit Weinsteinlösung; freilich ist sie dann gelblich.

Zweierlei Schrift auf demselben Papier.

Auf dasselbe Papier läßt sich zweierlei Schrift in der Weise anbringen, daß die zuerst geschriebene zunächst unsichtbar ist und durch die zweite dem

Auge Unberufener verdeckt wird. Man schreibt zuerst mit einer schwachen Auflösung von schwefelsaurem Kupferoxyd (Kupfervitriol). Sobald diese Schrift trocken ist, wird sie unsichtbar sein. Die zweite Schrift fertigt man mit einer Tinte, welche dargestellt ist aus einer Abkochung von Blauholz und chromsaurem Kalk. Diese Schrift erscheint auf dem Papier schwarz, haftet aber nicht fest an demselben. Soll die zweite Schrift beseitigt und die erste hervorgerufen werden, so überstreicht man das Papier mit einer Flüssigkeit, bereitet aus Chlornatrium (Kochsalz) und blausaurem Eisenkali; die schwarze, zweite Schrift wird dadurch verschwinden, die erste aber rosenrot zum Vorschein kommen.

Eine geheime Schrift.

Schreibt man mit einer Abkochung von Stärke oder Reismehl auf Papier, so wird nichts zu sehen sein. Bestreicht der Empfänger des Briefes, der natürlich davon unterrichtet sein muß, letzteren mit Jodtinktur (Jod in Weinessig aufgelöst), so erscheint durch dieses einfache Mittel die Schrift deutlich violett auf hellerem Grund. — Beim Ausbruch einer der letzten Empörungen in Indien kam die erste Nachricht davon aus dem Innern des Landes an die englischen Behörden durch ein Schreiben, das auf obenangegebene Weise angefertigt war. Der Bote überreichte ein weißes Blatt, auf dem nichts weiter stand als das Wort „Jodine“; mit Jodlösung bestrichen, kam die Schrift zum Vorschein.

Sympathetische Tinte.

Man kann eine sogenannte sympathetische Tinte in solcher Weise mischen, daß die Schrift erst beim Erwärmen sichtbar wird. Es wird zu diesem Behuf 1 g Kobaltoxyd in 4 g Salpetersäure aufgelöst und mit 12 g Wasser verdünnt, dem man 1 g Kochsalz beigemischt hat. Will man diese Tinte zu einem Scherz benutzen, so kann man mit ihr irgend eine einfache Antwort: „Ja“, „nein“, „vielleicht“ u. s. w. in die Mitte eines Zettels schreiben, der so groß ist wie ein Briefkouvert. Dieses Papier überreicht man einem Freund und fordert ihn auf, obenan auf den Zettel irgend eine Frage zu schreiben, und zwar so, daß niemand weiß, was er geschrieben hat. Ein Briefkouvert ist bereit, oder man nimmt gleich den Zettel so groß, daß man ihn selbst zu einem Kouvert zusammenbrechen kann. Darauf siegelt man das Kouvert zu. Die Hauptsache ist jetzt, es so einzurichten, daß der Siegellack über jene Stelle kommt, auf welcher die verborgene Schrift befindlich ist. Durch die Hitze beim Zusegeln wird die Schrift sichtbar. Man adressiert den Brief an irgend jemand, etwa an einen verstorbenen Zauberer des Morgenlandes oder Ägyptens, und übergibt ihn dann dem Schreiber wieder mit dem Bemerken, er werde die Antwort gewiß schon darin finden. Letzteres wird zu seinem Erstaunen der Fall sein.

Statt der angegebenen Mischung kann man auch Kobaltoxyd in Essig auflösen und viermal soviel Kochsalz zusetzen, als man Kobalt genommen hat.

In diesem Fall wird die Schrift mehr bläulich erscheinen: ja es wird bereits eine blasse Schrift sichtbar werden, wenn man nur mit einer gesättigten Kochsalzlösung schreibt.

Zu machen, daß eine geheime Schrift auf einem Ei zum
Vorschein kommt.

Man vermischt sehr fein gepulverten Alaun und Galläpfel zu gleichen Teilen mit scharfem Weinessig, schreibt mit dieser Flüssigkeit auf die äußere Schale eines Eies, läßt das Geschriebene trocknen und legt das Ei vier Tage lang in Salzwasser oder scharfen Essig. Nimmt man es nach dieser Zeit wieder heraus, so ist auf der Schale kein Buchstabe zu bemerken, und die ganze Schrift tritt erst inwendig auf dem Weißen des Eies wieder hervor, wenn es gesotten wird.

Besonders zu Ostereiern läßt sich dieses Verfahren gut verwenden, zumal es nichts schadet, wenn die nun mit der Schrift versehenen Eier nochmals in einer beliebigen Farbbrühe gekocht werden. Man muß nur dann Sorge tragen, daß die betreffende Person, für welche die Schrift bestimmt ist, auch das richtige Ei findet, damit der Scherz gelingt.

Jerusalemsweg.

Die nachstehende Figur stellt einen der sogenannten Jerusalemwege vor, wie sie sich noch in einigen Kirchen in Frankreich finden. Es sollte denen, welche verhindert waren, einen Bittgang oder eine Wallfahrt nach dem Heiligen Grab zu unternehmen, Gelegenheit gegeben werden, an Ort und Stelle einen ähnlichen Weg zu machen und in Gedanken sich an der Wallfahrt zu beteiligen, indem sie den vielfachen Wendungen der vorgeschriebenen Bahn folgten.

Die schwarze Linie der Figur hat eine Länge von 873 mm, während die Figur nur 43 mm im Durchmesser hat; man sieht, daß auf diese Weise ein sehr anständiger Weg schon auf geringer Fläche repräsentiert werden kann.



Fig. 48. Jerusalemweg.

Das Deciffrieren.

Nachdem wir eine Anzahl von Geheimschriften mitgeteilt haben, dürfte es von Interesse sein, zu untersuchen, auf welche Weise es möglich ist,

chiffrierte Schriftstücke auch wieder zu entziffern, ohne daß man das betreffende System kennt. Bei schweren und komplizierten Geheimschriften ist dies dem Laien kaum möglich, bei einfacheren Arten aber versuche man es nach der folgenden Anweisung. Viel Geduld braucht man allerdings dazu und oft wird der Preis nicht einmal die Mühe lohnen, aber vielleicht wird es doch der eine oder der andre unsrer Leser unternehmen.

Man hat in dieser Beziehung für jede Sprache gewisse Regeln, nach welchen man die Bedeutung der Zeichen erraten kann. In bezug auf die deutsche Sprache sind diese Regeln folgende. Vor allen Dingen muß man die Vokale auffuchen. Dieses geschieht auf folgende Art: 1) Man suche alle zweibuchstabigen Worte aus der geheimen Schrift heraus und schreibe sie besonders auf; nachher suche man auch die Worte, welche am Ende der einen und am Anfang der andern Zeile also geteilt sind, daß nur zwei Buchstaben auf eine Silbe kommen, auch diese schreibt man auf, denn einer muß notwendig ein Vokal sein. Wenn man nun alle diese aufgeschrieben hat, so nimmt man die fünf Buchstaben heraus, die am meisten vorkommen. 2) Man prüfe diese fünf Buchstaben und versuche, ob auch in jedem Wort der geheimen Schrift der eine oder der andre vorkomme. Findet sich ein Wort, in welchem keiner davon anzutreffen ist, so hat man noch nicht die rechten Vokale gefunden, und man muß deshalb zusehen, welcher von den Buchstaben dieses Wortes unter den aufgeschriebenen einsilbigen Worten am meisten vorkommt, den schreibt man zu den vermutlichen Vokalen und thut an dessen Statt denjenigen Buchstaben davon weg, der unter gedachten zweibuchstabigen Worten am seltensten vorkommt. Diese Untersuchung muß man durch die ganze Schrift durchführen. Wenn man endlich die Vokale gefunden hat, so muß man 3) dieselben unterscheiden, und weil der Vokal e im Deutschen der am häufigsten vorkommende ist, so untersucht man, welcher Buchstabe in der Schrift am meisten vorkommt; dieser ist gewiß e. 4) Durch die dreibuchstabigen Worte ein, nun, und werden die Buchstaben i, n, u, d, desgleichen durch an, auch, daß, war, wie, ihm, will, auf die Buchstaben a, ch, s, r, w, m, l, f ausgeforscht.

Hat man nun auf diese Weise eine gewisse Ordnung in den zu entziffernden Worten hergestellt, so gilt es, dieselben auf die andern, darin vorkommenden Buchstaben hin zu untersuchen. Hierzu thut man am besten, wenn man einen beliebigen Absatz in irgend einem Buch aufmerksam durchliest und die einzelnen Buchstaben auf die Häufigkeit ihres Vorkommens, ihre Verbindung und andres, ihre Stellung am Anfang oder am Ende eines Wortes prüft. So wird man z. B. finden, daß nur der Buchstabe a sowohl am Anfang als auch in der Mitte gleicherweise doppelt vorkommt; b steht nie am Anfang eines Wortes, welches nur aus zwei Buchstaben zusammengesetzt ist; c ebenfalls u. s. w. Man sieht, das Verfahren ist sehr mühsam. — Das Deciffrieren ist daher geradezu eine Kunst, die gelernt sein will.

Figuren in einem Zug zu zeichnen.

Wer nur einigermaßen mit Bleistift und Papier umgehen kann, oder mit der Kreide auf der Tafel zu zeichnen versteht, kann sich mit wenig

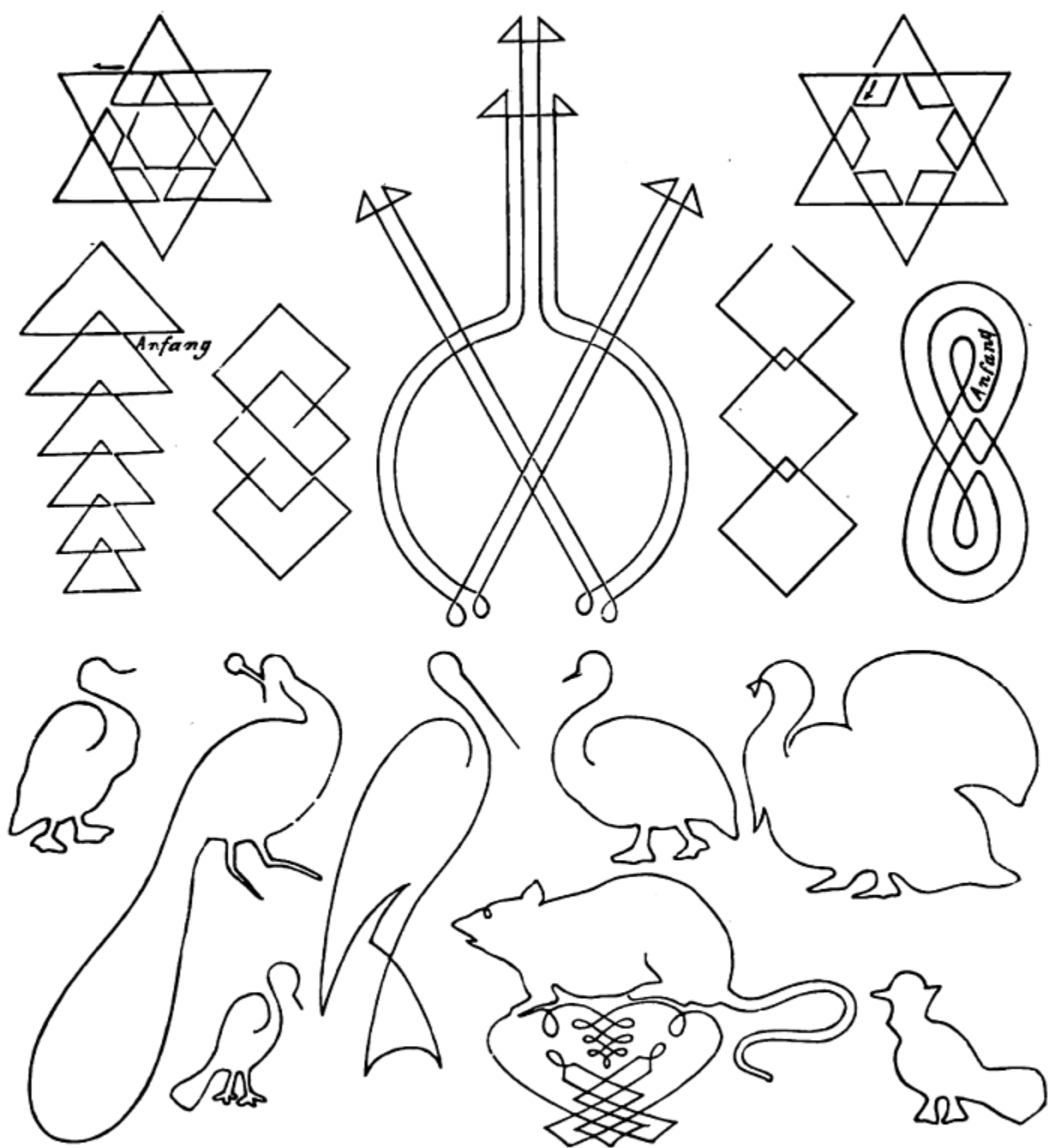


Fig. 49.

Mühe eine Menge kleiner Kunststücke einüben, mit welchen er vor der Gesellschaft in irgend einer unbefetzten Pause seine Kunstfertigkeit produzieren kann. So ist es ein beliebter Scherz, allerhand Figuren, Tiere u. s. w. in einem Strich zu zeichnen. Obgleich die obigen Abbildungen sehr kompliziert aussehen, kann man sich den Gang des Bleistiftes oder der Kreide

mechanisch so fest einlernen, daß man sie mit großer Schnelligkeit aus dem Gedächtnis aufzuzeichnen vermag, während sich ein anderer lange bemühen muß, sie nur nachzuzeichnen.

Kunstvolle Sterne

ohne abzusehen zu zeichnen ist nicht so schwer, wie es aussieht, wenn man vorher bei Bestimmung der Anzahl der Strahlen Sorge trägt, daß dieselbe eine ungerade ist. Hat man dann die Endpunkte in einen Kreis regelmäßig eingezeichnet, so merke man, daß

beim fünfzackigen Stern immer	1 Punkt,
„ siebenzackigen „	2 Punkte,
„ neunzackigen „	3 „
„ elfzackigen „	4 „
u. f. w.	

zu überspringen sind.

Beim untenstehenden 25zackigen Stern wolle man sich überzeugen, daß stets elf Punkte übersprungen worden sind.

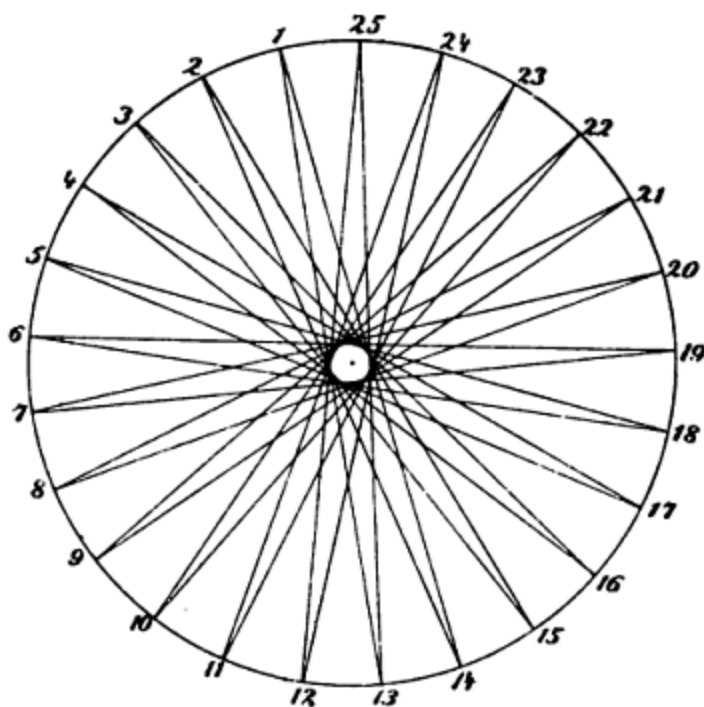
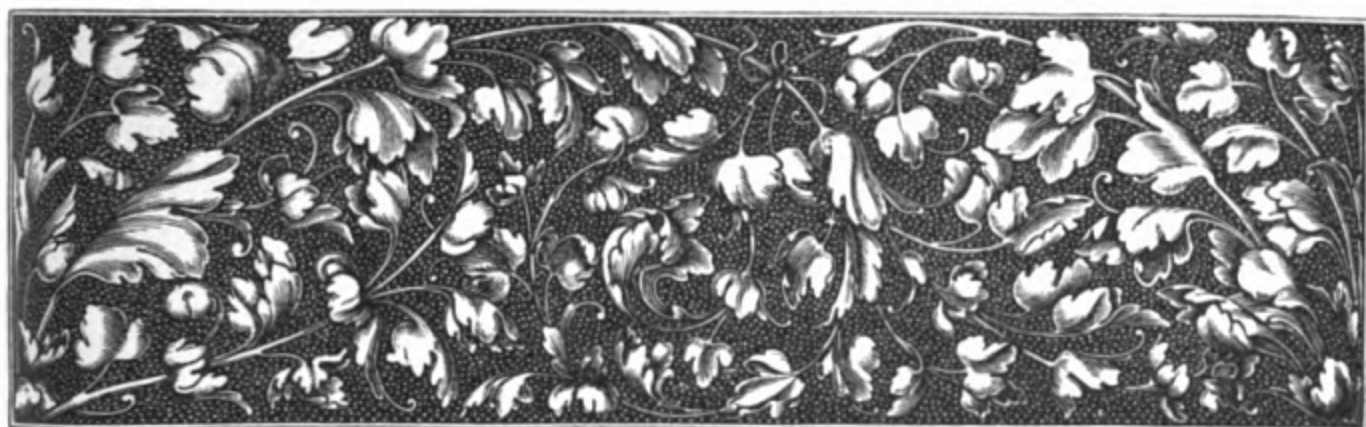


Fig. 50.

Auflösungen der Geheimschriften auf Seite 107 und 109.

Die erste Geheimschrift lautet: „Erwarte mich Mittwoch“; die zweite: „Bin Nachmittag im Rosenthal. Emily.“



V. Orakelspiele.

Das Wahrsagen aus der Hand

ist selbst im Spiel heutzutage nicht mehr recht Mode, und man überläßt es Zigeunern oder alten Mütterchen, die sich mit solcherlei Zeug nach beschäftigen, doch wollen wir dem Leser wenigstens angeben, worauf es dabei ankam; vielleicht findet sich auf einem Maskenball oder sonst einem Fest Gelegenheit, diese Kenntnisse zu verwerten und durch Anwendung der Kunstausdrücke das Erstaunen des Publikums zu erregen.

Die Linien der inneren Hand werden genannt:

- a. die Lebenslinie,
- b. die Natur- und Hauptlinie,
- c. die Tisch- oder gemeine Linie,
- d. die Leber- oder Magenlinie,
- e. die Nascente,
- f. die Martislilie,
- g. die Sonnen- oder Ehrenlinie,
- h. der Venusgürtel;
- i. die Saturn- oder Glückslinie,
- k. die Heirats- oder Ehestandslinie,
- l. die Milchstraße,
- m. die Diskrimal- oder Entscheidungslinie.

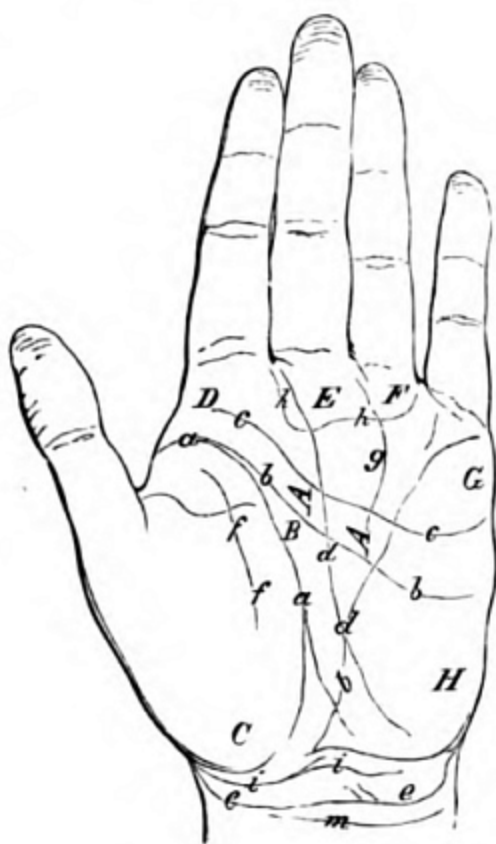


Fig. 51.

Die zwischen diesen Linien vorhandenen Stellen heißen Berge und werden nach den „Planeten“ genannt:

- A. der Tisch zwischen b und c,
 B. die Martishöhe oder das Dreieck,
 C. der Venusberg,
 D. der Jupiter- oder Jovisberg,
 E. der Saturnberg,
 F. der Sonnenberg,
 G. der Merkurberg,
 H. der Mondberg.

Aus den Linien und Bergen wird nun ein System zusammengesetzt, z. B.:

Linie	des Lebens	{ ganz zerschnitten }	bedeutet:	langes Leben, kurzes Leben, Gesundheit, Krankheit, Bosheit, Güte, Verstand, Unverstand.
	der Natur	{ ganz zerschnitten }		
	des Tisches	{ ganz zerschnitten }		
	der Leber	{ ganz zerschnitten }		
Der Tisch		{ hoch niedrig }	bedeutet:	{ Liebe, Haß.
die Martishöhe	{ hoch niedrig }	bedeutet:	{ Würde und Hoheit, Unehre und Verachtung, Glück } in der Liebe, Unglück }	
der Venusberg	{ hoch niedrig }		{ Reichthum, Armut, Geschicklichkeit, Ungeschicklichkeit, Glück } auf der Reise, Unglück }	
der Jupiterberg	{ hoch niedrig }		{ Glück } im Krieg, Unglück }	
der Saturnberg	{ hoch niedrig }		Wandelbarkeit, Beständigkeit.	
der Sonnenberg	{ hoch niedrig }			
der Merkurberg	{ hoch niedrig }			
der Mondberg	{ hoch niedrig }			

u. f. w.

Demnachdem sich nun Linien und Berge zu einander verhalten, ob erstere am Anfang oder am Ende zerschnitten sind, ob sie nach und nach verlaufen oder plötzlich abbrechen, ob die Berge sehr hoch oder sehr niedrig sind, danach werden die Prophezeiungen fabriziert; am sichersten ist es aber, wenn man bereits Vergangenes aus der Hand liest, besonders wenn man dasselbe vorher schon weiß. Mit ein wenig Geschick kann man, unerkannt, als Ägypter oder Zigeunerin durch die Chiromantie in der hübschesten Weise intrigieren.

Ähnlich wie das Weissagen aus der Hand, die Chiromantie, kann man auch

Das Punktierspiel

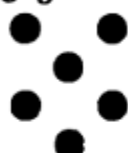
zu allerlei lustigen Scherzen benutzen.

Die Wahrsagerin läßt vier lange Reihen Striche auf eine Tafel malen.

Die Striche dürfen aber vom Schreiber nicht gezählt werden.

Sodann zählt die Wahrsagerin und macht für eine ungerade Anzahl Striche einen, für eine gerade Anzahl zwei Punkte, so daß die folgenden Figuren entstehen:

Figur I.



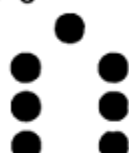
Gewinn.

Figur II.



Verlust.

Figur III.



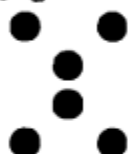
Freude.

Figur IV.



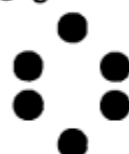
Trauer.

Figur V.



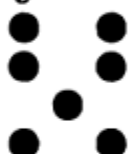
Bereinigung.

Figur VI.



Gefangenschaft.

Figur VII.



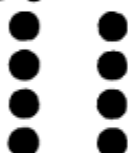
Weiß.

Figur VIII.



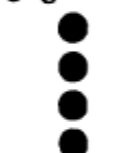
Rot.

Figur IX.



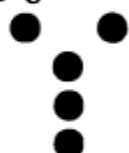
Das Publikum.

Figur X.



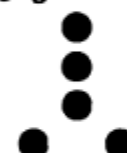
Der Weg.

Figur XI.



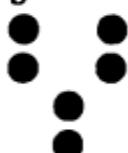
Der Drachentopf.

Figur XII.



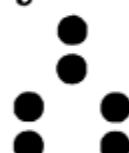
Der Drachenschwanz.

Figur XIII.



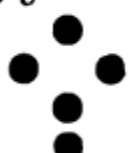
Großes Glück.

Figur XIV.



Kleines Glück.

Figur XV.



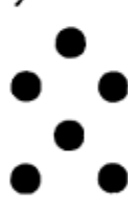
Das Mädchen.

Figur XVI.



Der Jüngling.

Die Wißbegierige würde also z. B. erst eine lange Reihe, dann zwei kurze Reihen und wieder eine lange Reihe Striche machen:



welche die voranstehende Figur ergeben; lautet die Frage: „Ist der, den ich liebe, mir zugethan?“ so muß die Wahrsagerin aus dem, was die Figur bedeutet, das herauszufinden wissen, was als Antwort auf die gestellte Frage paßt. Die Bedeutung der Figur unter der Bezeichnung Verlust ist eine sehr mannigfache, denn der Verlust kann sich auf ein teures Wesen, ebenso gut aber auch auf ein Übel beziehen.

Eine kurze Übersicht dessen, was zur Figurendeutung dient, muß der Wahrsagerin geläufig sein.

Die I. Figur z. B. deutet auf einen vornehmen Hofmann — auf Reichtum — auf ein glückliches Haus — ein erfülltes Versprechen — Vorteil — ein gutes Ende — langsame Vermehrung der Güter — Wiedergewinn des Verlorenen — treue Freunde — Erbschaften — angenehme Briefe — gewonnene Prozesse — einen Reichen — interessante Reisen — einen guten Richterspruch — Ansehen bei Hof — ist man schuldig, Arretierung.

Die II. Figur deutet: auf Verschwendung — Tanz — Promenaden — Musik — Pussucht — Verliebtheit — Untreue — Geschwätzigkeit — Falschheit — verzögerte Reise — Diebstahl — langwierige Krankheit — arge und starke Feinde — veränderliche und spöttische Freunde.

Die III. Figur deutet auf: eine Heirat — angenehme Veränderung — Nutzen und Vorteil an dem Ort, nach welchem man sich begibt — Sieg — Beförderung und Ehre — ein gutes Urteil — Befreiung von Schulden — Erledigung der Drangsale.

Die IV. Figur deutet auf: Armut — Trauer — langanhaltende Bosheit — schwere Gedanken — Schaden an Gütern — unglücklichen Handel — Neid — Elend — Zank mit Freunden und Nachbarn — Streit — Verlust der Erbschaft — anonyme Briefe — Herzensangst — Raub — Schiffbruch — Reisen ohne Nutzen — Schaden und Ehrverlust — ein ungerechtes Urteil — Verrat eines Freundes — Mangel — Krankheit. — (Da diese Figur viel Böses prophezeit, so läßt die Wahrsagerin noch eine punktieren, und sucht dann das Gute mit dem Bösen auszugleichen, wenn sich das letztere nicht noch dadurch verstärkt.)

Die V. Figur deutet auf: einen Gelehrten und Künstler — auf Geld — erfüllte Hoffnungen, Entdeckungen eines Schatzes — Beförderung, Vereiniung — Versöhnung — aber auch auf heimliche Anschläge.

Die VI. Figur deutet auf: verhinderte Reisen — verborgenes Gut unter der Erde — Bergwerke — verräterische Liebe — geringen Nutzen von Vorgesetzten — guten Verstand — heimliche üble Zufälle — eine Leiche — Tod — Erlangung einer Herrschaft.

Die VII. Figur deutet auf: einen Lotteriegewinn — gutes Fortkommen — Liebesbriefe — eine gute Heirat — Freundlichkeit des Geliebten — Verstärkung des Vermögens durch Silber- und Schmucksachen — erfüllte Versprechungen — Ehrenbeförderung — Sicherheit. (Die Wahrsagerin richtet sich danach, was die Fragerin wünscht und hofft.)

Die VIII. Figur deutet auf: Vermundung — Brandschaden — schlimme Nachrichten — gewaltsamen Tod an fremdem Ort,

Die IX. Figur auf: wenig Liebe — viel Arbeit — viel Gutes und Böses vermischt — Mißgunst — Feinde und Freunde — Glück und Verdruß — viele Thränen — Ärger mit Kindern — viel Lärm und viele Reisen. (Die Auslegerin dieser Figur hat sich in der Mitte von Glück und Unglück, Gutem und Bösem zu halten.)

Die X. Figur — der Weg — läßt ebenfalls viel Gutes und Schlimmes voraussetzen. Nur durch ein richtiges Betragen kann das Schicksal über-

munden und ein glücklicher Erfolg erzielt werden. Im andern Fall würde ein schlimmer Ausgang die Folge sein.

Die XI. Figur, der Drachenkopf, ist im ganzen ein gutes Zeichen, läßt aber auch verschiedene Deutung zu. Wer zu Ansehen gelangen will, muß zuvor viel Hindernisse überwinden.

Die XII. Figur, der Drachenschwanz, läßt Verwüstung — Verräuthung — Unglück — Verrätherci voraussehen; es ist daher gut, zweimal zu punktieren und die Prophezeiungen beider Figuren gegenseitig abzumägen und auszugleichen.

Die XIII. Figur verheißt: die Erlangung aller Wünsche — goldene und silberne Geschenke — gute Nachrichten von allen Seiten — Glückszufälle ohne alle Mühe — Frauenliebe — Ehre und Erbschaften.

Die XIV. Figur deutet auf: Erlangung eines Hauses ohne Mühe — auf rasche Erledigung des Begonnenen — aber auch auf Hinterlist heimlicher Liebe mit der Absicht auf Mord, führt jedoch zum guten Ende. Das Schicksal ist hier gütig, wenn auch nicht in dem Maß wie bei der vorangehenden Figur, denn das Glück kann durch Versehen verringert und durch Fahrlässigkeit verschert werden.

Die XV. Figur prophezeit in allen den genannten Dingen einen Grad weniger als die Figur XIV.

Die XVI. Figur ist um einen Grad weniger schlimm als Figur XII, doch kann durch ein kluges, besonnenes Verhalten viel Schlimmes vermieden und umgangen werden.

Bei allen Auslegungen ist auf die Persönlichkeit, deren Charakter, Geschlecht, Stellung in der Welt, Wünsche und Neigungen, Beziehungen zu andern und Ähnliches Bedacht zu nehmen.

Das Kartenlegen

gehört zu denjenigen Beschäftigungen, von welchen man stets mit mehr oder weniger Hohn, ja sogar Verachtung spricht, und was doch, wenn sich jemand findet, der es versteht, jeden anzieht, „obgleich es ja doch Unsinn ist!“ Fest daran glauben wird wohl heutzutage niemand mehr, aber das Gefühl, wenn man Angenehmes für die Zukunft prophezeit bekommt, ist doch zu bestrickend, besonders für solche, vor denen noch die Zukunft im hellsten Licht liegt, daß man es hin und wieder ganz gern mal probiert, sich die Karte schlagen zu lassen. Und welche Freude, wenn dieselbe alle die Aussichten verkündet, die als stillste Hoffnungen tief drin im Herzen verborgen liegen, wenn „alles paßt“. Aber auch hier bedarf es immerhin eines gewissen Tactgefühles, was die betreffende Kartenlegerin haben muß. Ist genügt nur ein einziges, bei einer Prophezeiung zufällig gesprochenes Wort, in einer ganzen Gesellschaft Mißstimmung hervorzurufen, welche zu zerstreuen dann alle Mühe vergeblich ist; man sei darum stets so vorsichtig wie möglich.

Und eben alles so einzurichten, daß es „paßt“, das ist fast noch eine schwerere Aufgabe, als das Weissagen aus der Karte selbst. In unserm Fall handelt es sich ja nur um einen Zeitvertreib in fröhlicher Gesellschaft, und da kennt die betreffende „weise Frau“ die Zukunftswünsche der wißbegierigen Kunden, die zu ihr kommen, schon immer ein wenig und kann danach prophezeien oder wenigstens die Prophezeiung deuten. Im Grund ist die Auswahl eine so geringe, und alle Vorkommnisse, welche aus den Karten herausgelesen werden können, sind so landläufig, daß man mit nur ein wenig Geschick stets Glaubhaftes und Wahres zu deuten vermag. Wem allerdings dieses Geschick abgeht und wer außerdem keine Phantasie hat, die Ergebnisse in der nötigen Weise zu deuten, der lasse lieber ganz vom Kartenlegen, denn so gern sich jeder Angenehmes prophezeien läßt, so sehr ist er auch geneigt, sich über Unangenehmes Gedanken zu machen und dem einfachen Spiel eine tiefere Bedeutung beizulegen. Aus diesem Grund war der Herausgeber sogar im Zweifel, ob er das Kartenlegen in das „Buch der Spiele“ aufnehmen sollte; er denkt aber, daß die Betreffenden, welche sich dafür interessieren, vernünftig genug sein werden, keinen Mißbrauch zu treiben und gar allerhand Unheil anzustiften.

Das Kartenlegen geschieht meistens mit französischen Karten, und zwar solchen, bei welchen die Blätter Zwei, Drei, Vier, Fünf und Sechs fehlen. Die Karten zerfallen in zwei Gruppen, die schwarzen (Pik und Treff) und die roten (Coeur und Karo). Es sind ferner zu unterscheiden Hauptkarten: die vier As, die vier Zehn und die vier Sieben, und Nebenkarten: alle übrigen. Legt man einer Dame die Karten, so erwählt sie eine beliebige der vier Damen als ihre Repräsentantin, dann stellt der Bube derselben Farbe den „Bräutigam“, „Gatten“, „Geliebten“ u. s. w. vor und der König den „Vater“, „Onkel“, kurz, näheren Verwandten. Ebenfalls Verwandte sind die drei Bilder derselben Gruppe. Die sechs Bilder der andern Gruppe sind fernerstehende, unbekannte Personen, die in den meisten Fällen hindernd in den Weg treten.

Bevor man die Karten aufzulegen beginnt, mischt man sie gründlich und läßt viermal abheben, und zwar nach scheinbar ganz bestimmten Regeln. Hierauf legt man die Karten vor sich auf den Tisch in vier Reihen zu je acht Blättern. Die vier Karten, welche über und unter, rechts und links neben der Figur liegen, für welche die Karten gelegt werden, heißen nähere Karten und sind ebenfalls von Wichtigkeit.

Jede einzelne Karte hat zwei Bedeutungen, eine allgemeine und eine besondere. Die besondere wird genannt, wenn die betreffende Karte nähere Karte ist, auf dem nebenstehenden Schema mit † bezeichnet. Die Hauptkarten sind mit ○ versehen.

Die Bedeutung der einzelnen Karten ist folgende:

Coeuraß. Allgemeine Bedeutung: Unser Umgang, häusliches Leben, Heimat.

Besondere Bedeutung: Familie, Haus.

Karoaß. A. B.: Ein Rendez-vous, eine Nachricht.

- B. B.: Ein Beruf.
- Pitas. A. B.: Eine unangenehme Neuigkeit.
- B. B.: Eine betäubende, schlechte Nachricht.
- Treffas. A. B.: Kompliment, Orden, Auszeichnung.
- B. B.: Ein Geschenk.
- Coeurzehn. A. B.: Besondere Hinnegung.
- B. B.: Verlobung, Heirat, Verbindung.
- Karozehn. A. B.: Wiedersehen, Rückkehr, Rückfall.
- B. B.: Freunde und Bekannte wiederfinden oder wiedersehen.
- Pitzehn. A. B.: Widerwärtigkeit.
- B. B.: Fehlgeschlagene Hoffnung.
- Treffzehn. A. B.: Glückliches Zusammentreffen der Umstände.
- B. B.: Glückliche Spekulation.
- Coeurneun und =acht. A. B.: Etwas Unverhofftes.
- B. B.: Eine Überraschung. *)
- Karoneun und =acht. A. B.: Langeweile, Verdruß.
- B. B.: Übelbefinden, Krankheit.
- Pitneun und =acht. A. B.: Verdrießliche Erörterungen.
- B. B.: Ärger, Kummer.
- Treffneun und =acht. A. B.: Gelingen einer Unternehmung, Auszeichnung.
- B. B.: Gute Nahrung, Wohlstand.
- Coeurfieben. A. B.: Verliebtsein, besondere Zuneigung.
- B. B.: Aufmerksamkeit, Freundschaft, Liebe.
- Karofieben. A. B.: Feldzug, frohes Familienereignis.
- B. B.: Eine Reise.
- Pitfieben. A. B.: Gutes Fortkommen, Gedeihen, Gewinn.
- B. B.: Eine Erbschaft.
- Trefffieben. A. B.: } Eine unerwartete Nachricht.
B. B.: }

Eine sehr hübsche Überraschung bietet es, wenn bei einer Partie, einem Picknick oder dergl. im Wald plötzlich eine Zigeunertruppe erscheint, deren Anführerin, sei es nun eine romantische Preciosa oder eine alte zerlumpte Biarda, womöglich mit der Tabakspfeife im Mund, die jungen Leute auffordert, sich ihr Glück aus der Hand oder aus den Karten sagen zu lassen. Andre können dazu einen der schönen Chöre aus „Preciosa“ oder das bekannte Kartenterzett aus „Carmen“ singen. Und wie schnell und leicht sind solche Zigeunerkostüme hergerichtet, je einfacher sie sind, je besser kleiden sie auch. Es bedarf gewiß nur einer kleinen Anregung, bei jeder Gesellschaft finden sich einige phantasiebegabte Mitglieder, die einen solchen Scherz zu arrangieren wissen; der Erfolg wird sicher nicht ausbleiben, und um so größer sein, je unvorbereiteter die übrigen plötzlich einem wirklichen Zigeunerlager oder einer wandernden Truppe spanischer Tänzer gegenüber stehen.

*) Wird dann durch die nebenliegenden Karten näher erklärt.

<p>○</p> <p>Wissfieben. Gutes Fortkommen, Geld, Gewinn.</p>	<p>Raroneun. Kerbruf, Kangelwelle.</p>	<p>Treffkönig.</p>	<p>○ †</p> <p>Coeurfieben. Aufmerkfam- keit, Freundfchaft, Liebe.</p>	<p>○</p> <p>Treffzehn. Glückliche Spekulation.</p>	<p>Pittkönig.</p>	<p>Rarobube.</p>	<p>Coeurneun. Etwas Unverhofftes.</p>
<p>○</p> <p>Treffbube.</p>	<p>Rarofieben. Unangenehme Neuigkeit.</p>	<p>○ †</p> <p>Rarodame. Brief.</p>	<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>Rarofieben. Reife.</p>	<p>Rarodame.</p>	<p>○</p> <p>Trefffaß. Kompliment, Orden, Auszeichnung.</p>
<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>Treffacht. Gelingen einer Unter- nehmung, Auszeichnung.</p>	<p>Rarodacht. Kangelwelle, Kerbruf.</p>	<p>Wissbube.</p>
<p>○</p> <p>Treffneun. Gelingen einer Unter- nehmung, Auszeichnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>Treffdame.</p>	<p>Wissneun. Gelingen einer Unter- nehmung, Auszeichnung.</p>
<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>Treffdame.</p>	<p>Wissneun. Gelingen einer Unter- nehmung, Auszeichnung.</p>
<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>Treffdame.</p>	<p>Wissneun. Gelingen einer Unter- nehmung, Auszeichnung.</p>
<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>Treffdame.</p>	<p>Wissneun. Gelingen einer Unter- nehmung, Auszeichnung.</p>
<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>○</p> <p>Wissfieben. Gefühl- gelchlagene Hoffnung.</p>	<p>Wissneun. Wiederfehen.</p>	<p>Treffdame.</p>	<p>Wissneun. Gelingen einer Unter- nehmung, Auszeichnung.</p>

○ bedeutet: Hauptkarte. † bedeutet: Nähere Karte.

Das oben Gesagte wird sich am besten an einem Beispiel erläutern. Man vergleiche hierzu die nebenstehenden Kartenreihen. Es ist angenommen, die Karten würden einer jungen, unverheirateten Dame gelegt und dieselbe habe für ihre Person die Pikdame erwählt; folglich ist der Bräutigam — der bereits vorhandene oder der ersehnte — der Pikbube. Wo liegen beide? Und was für Haupt- und nähere Karten befinden sich zwischen ihnen? Zuerst Pikzehn = fehlgeschlagene Hoffnung, wahrscheinlich auf die Reise, welche Karosieben bedeutet. Die nächste Hauptkarte ist Karozehn = Wiedersehen, welches sich aber allerdings auf das auf beiden Seiten daneben befindliche Liebespaar (Coeurbube und Coeur dame) beziehen kann, wohl aber auf die Pikdame selbst geht, da ja gleich darauf Coeuracht = unverhoffte Überraschung als nähere Karte folgt. Und so nahe dem Pikbuben, hängt diese sicher auch mit ihm zusammen. Welcher Art mag diese unverhoffte Überraschung wohl sein? Treffacht sagt es ganz genau; denn es bedeutet Auszeichnung, Gelingen eines Unternehmens. Wohl wird es die endliche Anerkennung seiner Bemühungen oder ein bestandenes Assessorexamen oder so etwas Hübsches sein. Daß sich der arme Pikbube ein wenig gelangweilt hat (= Karoacht), versteht sich von selbst, wo seine Dame so weit entfernt war. Noch dürfte uns das Treffas interessieren, mit seiner „Auszeichnung, Orden, Kompliment“; hier wird es sich wohl um ein Kompliment handeln, das unserm Pikbuben von einer fremden Dame gemacht wird und sich natürlich auf die Pikdame bezieht. Daß auch derselben ein Wiedersehen in Aussicht gestellt ist, deutet die folgende Karozehn an. Eigentlich interessiert uns nun das Weitere nicht mehr, da die beiden vereint sind, wir wollen aber doch sehen, was die andern Haupt- und näheren Karten noch sagen. Es folgt Treffsieben = unerwartete Nachricht und zwar vom Karokönig = einem fernstehenden alten Herrn, der aber zu unserm Paar besondere Zuneigung empfindet. Das Coeuras belehrt uns, daß sich die Nachricht auf das Haus oder die Familie bezieht, womit wir uns diesmal begnügen müssen, da die noch übrigen Karten keine weiteren Vermutungen zulassen. Aber den Anfang müssen wir noch ein wenig studieren. Da spricht die Anfangskarte, als Hauptkarte von Gewinn, Gedeihen, einem guten Fortkommen. In unserm Fall wird das wohl mit Coeursieben = Liebe, Freundschaft, Aufmerksamkeit, zusammenhängen und sich auf weiteres Gedeihen der Liebe zwischen Pikdame und Pikbube beziehen. Inwieweit ein älterer Verwandter (= Treffkönig) dabei beteiligt ist, mag dahingestellt bleiben; aber jedenfalls spielt Treffzehn = glückliches Zusammentreffen der Umstände eine Rolle dabei, wenn auch Pikas = eine unangenehme Neuigkeit und zwar Coeuras = ein Brief, noch vor der Pikdame steht. Nehmen wir aber an, daß sich dieser Brief auf die nicht ausgeführte Reise bezieht, so wäre die ganze Angelegenheit noch günstig geordnet.

Noch zu bemerken ist, daß Karosieben mit der besonderen Bedeutung angegeben ist, was eigentlich der Regel widerspricht, da das Blatt ja nicht nähere Karte ist. Das schadet aber nichts, denn die allgemeine

Bedeutung: ein Feldzug, eine Campagne, ein frohes Familienereignis, würde hier zu schwer in den Gang der Erklärung zu bringen sein.

Dies wäre ein Schema, wie man die Deutung der einzelnen Karten in fortlaufende Verbindung bringen muß. Es sei wiederholt: Die zwölf Hauptkarten und die vier näheren Karten sind die Hauptpunkte, deren Angaben man geschickt zusammenstellen muß. Die dazwischen liegenden Karten benutzt man zu Erläuterungen, scherzhaften Einschiebungen, wie z. B. oben Karoacht u. s. w.

Es kommt nun vor allem darauf an, daß der Kartenleger die doppelte Bedeutung jeder einzelnen Karte auswendig weiß, damit er sich nicht erst zu besinnen braucht, was immer Zweifel an seiner Kunst erregen wird.

Zum Schluß sei noch einmal gesagt, daß gute Laune und Phantasie das Ganze begleiten müssen, daß man trotz der festen Überzeugung aller, daß dem Kartenlegen absolut keine Bedeutung beizulegen ist, doch vorsichtig sein und sich vorher seine Leute, mit denen man den Scherz treiben will, ansehen soll, ob sie ihn auch gut aufnehmen werden.

Obgleich eine ganze Reihe alter und neuer Bücher über das Kartenlegen, die meisten herausgegeben von „berühmten Wahrsagerinnen“, „Schülerinnen der Mlle. Lenormand“ u. s. w., versichern, die oben beschriebene Art sei die einzig richtige, so wollen wir noch eine etwas einfachere Weise anführen, aus den Karten sein Glück zu lesen. Man beginnt nämlich bei der betreffenden Dame und zählt sieben Karten weiter; die Bedeutung der siebenten Karte wird mit der Dame in Verbindung gebracht und so weiter, immer die siebente Karte. Ist man am Ende der Karten angelangt, fährt man beim Anfang weiter fort, bis endlich der dazu gehörige Bube erreicht ist. Alle zwischen ihm und der Dame erschienenen siebenten Karten sprechen bei der Prophezeiung mit.

Wer sich noch genauer über die edle Kunst des Kartenlegen unterrichten will, dem sei: „Die Kunst, sich selbst und andern die Karte zu schlagen“, Quedlinburg, Verlag der Ernstschen Buchhandlung, dafür empfohlen.

Allerhand kleine Orakelspiele.

Außer den angeführten Orakelspielen gibt es noch eine ganze Reihe althergebrachter Gebräuche, besonders an bestimmten Tagen, aus allerhand zufälligen Geschehnissen die Zukunft zu prophezeien. So gießt man am Silvesterabend geschmolzenes Blei durch den Griff des Hausschlüssels in eine Schüssel mit Wasser und versucht aus den entstandenen Gestalten auf das kommende Jahr zu schließen. Andre wieder lassen in halben Nußschalen die heruntergebrannten Lichtstümpfchen auf einem großen Zuber mit Wasser schwimmen. Dann wird ein Sturm erregt, und wessen Schiffchen sich am längsten tapfer hält, dessen Wunsch geht am sichersten in Erfüllung. Befindet sich ein Liebespaar unter der Gesellschaft und die Nußschalenschiffchen des Herrn und der Dame nähern sich einander und bleiben vielleicht gar

aneinander haften, so ist die Heirat eigentlich schon so gut wie geschlossen, und was dergleichen Gebräuche mehr sind. Hierher gehört auch

Das Glückgreifen.

In der Regel werden die dazu gehörenden neun Figuren aus Teig gebacken, man kann sie aber auch aus Papier schneiden. Solche sind: Ein Mann, eine Frau, ein Wickelkind, ein Brot, ein unbestimmtes Etwas, welches das Glück überhaupt repräsentiert, ein Ring, ein Stück Geld, eine Leiter und ein Schlüssel.

Diese Figuren werden unter Tassen versteckt — soll ein Herr greifen, so bleibt der Mann weg, eine Dame, die Frau — von denen der Glücksgreifer drei aufdeckt und damit für das folgende Jahr sein Schicksal kennt. Die Bedeutung der Figuren bedarf keiner näheren Erklärung, da diese ja auf der Hand liegt; bis etwa auf die Leiter, die anzeigt, daß man zu hohen Ehren gelangen werde, und den Schlüssel, der den Besitz eines eignen Hauses (und ja nicht etwa, bei Eheleuten, wer im nächsten Jahr über den Haus Schlüssel gebieten wird! —) prophezeit.

Einfacher noch ist das Glückgreifen mit drei Schälchen, von denen das eine mit Wasser, das andre mit einer Blume oder einem grünen Blatt und das dritte mit einem Ring versehen wird.

Die drei Schälchen werden nebeneinander gestellt, und der Betreffende wählt mit verbundenen Augen eins davon. Patscht er in das Wasser, so bedeutet es ein thränenreiches Jahr, trifft er die Blume, ein vergnügtes, den Ring, die Verlobung; bei einer Braut oder einem Bräutigam, die Verheiratung.

Weniger bekannt dürfte vielleicht das

Pantoffelwerfen

sein, welches in vertrauter Gesellschaft wohl noch hier und da am Andreasabend ausgeführt wird. Männiglich zieht einen Pantoffel an den rechten Fuß an und muß versuchen, denselben entweder im Sitzen oder im Liegen so geschickt über den eignen Kopf zu schleudern, daß er womöglich in die offene Thür hinter einem fliegt. Fällt er so nieder, daß er zur Thür hereinzugehen scheint, so bedeutet das Glück, bezüglich den, im kommenden Jahr nahenden Bräutigam oder die Braut, fällt er aber hinauswärts, so ist nicht von vielem Glück die Rede und das Omen kann nur dadurch abgewandt sein, daß er auf dem Gesicht, mit der Sohle nach oben liegt, was gewissen geheimnisvollen Mächten ein angenehmer Anblick zu sein scheint.

Im Sommer ist

Das Kränzeknüpfen

ein ganz hübsches Orakelspiel. Im Gras gelagert, wählt man eine ungerade Zahl schlanker Halme, die eine zweite Person in der Mitte zusammenhalten

muß. Je zwei Halme knüpft man oben und unten zusammen und einen etwa übriggebliebenen dann an seinen beiden Enden über die Hand weg. Hierauf wird losgelassen. Zeigt sich ein Kranz, so geht das Gedachte in Erfüllung, die an das Schicksal gestellte Frage wird gut gelöst. Doch wenn sich zwei Kränze ergeben, entweder jeder einzeln oder einer in dem andern hängend, so deutet es das Gegenteil an.

Das Auszupfen der Gänseblumenblättchen mit der überall und immer wiederkehrenden Frage: „Er liebt mich?“ braucht wohl hier nicht erwähnt zu werden.

Blumengesellschaften.

Wenn auch nicht direkt zur Sache gehörig, möchten wir doch darauf aufmerksam machen, wie viel heiterer, besonders Damengesellschaften, gestaltet werden können, wenn Spiele, Tänze und dergl. mit den blühenden Blumen des Gartens in Verbindung gebracht werden, wenn sich alle Teilnehmer mit bunten Blüten schmücken oder sich ganze Blumengesellschaften gründen, ähnlich wie die in Paris gegen das achtzehnte Jahrhundert gegründete Rosengesellschaft. Der Ort ihrer Zusammenkünfte hieß Eden oder Bouquet de roses; die Unterhaltung bestand in Musik, Poesie und heiteren Gesprächen. Die geistreichsten Frauen von Paris nahmen daran teil. Die Devise der Gesellschaft war: plaisir et décence. Die Dichter mußten sich streng in den Schranken der Sitte halten. Alles, was etwa ein Erröten der Damen hervorrufen konnte, wurde mit allgemeiner Mißbilligung zurückgewiesen. Um Mitglied zu werden, mußte man die Rose besungen haben.

Bei den „Blumenspielen“, welche zu Toulouse im zwölften Jahrhundert unter der Bezeichnung „jeux floraux“ gegründet wurden und heute noch im Mai statthaben, werden goldene und silberne bedeutungsvolle und sinnreiche Blumen verteilt. Die Stifterin dieser Blumenspiele war die schöne und geistreiche Clémence Isaure, nach der sich die Mitglieder dieses Vereins später „die Kinder Isaurens“ nannten. Den Preis gewann der, welcher das beste Konkurrenzgedicht verfaßt hatte. Es durften die Damen ebenso wohl wie die Männer mit konkurrieren, wie auch heute; erst kürzlich erwarb sich eine Dichterin zwei silberne Medaillen.

Das Hellsehen.

Bei dem großen Interesse, welches heutzutage überall für Hellsehen, Gedankenlesen, Spiritismus, Suggestion u. s. w. herrscht, wollen wir dem Leser eine Art Hellsehen beschreiben, welches, wenn es nur halbwegs geschieht ausgeführt wird, selbst die größte Gesellschaft unterhalten kann und trotzdem nicht schwierig zu erlernen ist.

In diesem Spiel ist es nötig, daß zwei Personen in das Geheimnis desselben eingeweiht sind. Es handelt sich nämlich darum, daß eine Person, trotzdem derselben die Augen verbunden sind, doch zu sehen vorgibt, was

für einen Gegenstand ein anderer, welcher Fragen stellt, berührt. Der folgende Dialog wird am besten die Art der Vorführung zeigen.

In der Mitte des Zimmers sitzt die „hellsehende“ Person, während die andern um dieselbe herum sitzen. Der andre Wissende fragt nun folgendermaßen:

„Erinnerst du dich an alle Gegenstände hier im Zimmer?“

Antwort: „Ja.“

„Weißt du auch die Farbe der Stühle?“

„Ja.“

„Du weißt auch, was für Blumen auf dem Blumentisch stehen?“

„Ja.“

„Du hast dir auch die Bilder an den Wänden betrachtet?“

„Ja.“

„Und auch die Uhr auf dem Schreibtisch?“

„Ja.“

„Weißt du auch, was für Bücher im Bücherschrank stehen?“

„Ja.“

„Was für einen Gegenstand berühre ich jetzt?“

„Die Uhr auf dem Schreibtisch.“

Die Uhr auf dem Schreibtisch war der einzige Gegenstand, bei dessen Frage der Satz mit „Und“ anfang, und es war vorher ausgemacht, daß in dem mit „Und“ beginnenden Satz der Gegenstand genannt werden sollte, den der „Hellsehende“ später zu erraten hatte.

Außer auf diese Art gibt es natürlich eine ganze Menge Verständnißzeichen, welche man vorher verabreden kann. So hustet z. B. der Fragende bei der Frage, welche dem Satz vorangeht, in welchem der betreffende Gegenstand genannt wird oder soll der Hellsehende einen vorher bestimmten Gegenstand erraten, so wird zwischen den beiden Eingeweihten ausgemacht, daß es die zweitnächste Frage, nach dem ein vierbeiniges Tier genannt ist, sein soll.

Es sei z. B. die „Ofenthür“ in Abwesenheit des „Hellsehenden“ gewählt. Sein Partner fragt nun, wenn er hereinkommt: „Ist es die Lampe?“ — „Nein.“ — „Ist es der Pudel, der auf der Straße läuft?“ — „Nein.“ — „Ist es der Stuhl, auf welchem du sitzt?“ — „Nein.“ — „Ist es die Ofenthür?“ — „Ja.“

Eine dritte noch unverfänglichere Art ist die, dem „Hellsehenden“ das betreffende Wort mitzuteilen, indem die an ihn gestellten Fragen mit den einzelnen Buchstaben des betreffenden Wortes und zwar womöglich dessen französischer Übersetzung beginnen. Es soll z. B. „Spiegel = miroir“, gewählt sein. Der Frager wird etwa folgendermaßen fragen:

„Möchtest du mir sagen, wieviel Personen im Zimmer sind?“

Antwort: „Zehn.“

„Ich sollte meinen, daß dir heute das Raten sehr schwer fällt.“

„Das ist aber nicht der Fall.“

„Rede nur, sobald du das Wort zu wissen glaubst.“

„Gewiß werde ich das thun.“

„O, ich fürchte, du wirst dich heute nicht mit Ruhm bedecken.“

„Laß mir nur noch ein wenig Zeit.“

„Innerhalb welcher Zeit wirst du denn endlich den Gegenstand erraten?“

„Ich glaube ihn schon zu wissen: Spiegel!“

Der Hellsehende hatte das Schluß-R gar nicht abzuwarten gebraucht.

Natürlich müssen alle derartigen Produktionen mit den nötigen Umständenlichkeiten und Vorbereitungen vor sich gehen. Der Frager kann z. B. dem andern die Hand auf die Stirn legen, dieser kann die Augen schließen, und was dergleichen mehr ist, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer möglichst zu beschäftigen. Selbstredend braucht es auch nicht bei so einfachen Verständigungen zwischen den beiden „Wissenden“ zu bleiben, wie hier angegeben ist; wer sich des näheren dafür interessiert, sei auf das im gleichen Verlag erschienene Werkchen: „Der Gedächtniskünstler als Hellseher. Vollständige Erklärung und Anleitung zur Hellseherei mit Hilfe der Gedächtniskunst. Zum Selbststudium für Dilettanten. Von Carl Willmann“ verwiesen.



VI. Einfache Ball- und Reifenspiele.

Die Ballspiele gehören zu den ältesten Spielen, die wir überhaupt kennen, und sind über die ganze Erde verbreitet. Erzählt doch schon Homer, wie Odysseus die Nausikaa, die Tochter des Königs der Phäaken, beim Ballspiel überraschte; Dionys von Syrakus pflog des Ballspiels, bei den Spartanern wurde es getrieben, und die Römer vergnügten sich in ihren Thermen damit, den Ball zu schlagen. In vielen Schriften des Mittelalters finden wir das Ballspiel erwähnt, selbst in den Klosterschulen wurde es geübt, und noch im vorigen Jahrhundert war es bei alt und jung im Schwung, so daß man in vielen Städten eigne Ballhäuser errichtet hatte, um nicht von der Witterung abhängig zu sein und die gewohnte Übung bei rauher Zeit nicht entbehren zu müssen. Der Verfasser erinnert sich noch vor 25 Jahren in seiner Vaterstadt eines Ballhauses, welches allerdings damals schon andern Zwecken diente.

Und wie zu allen Zeiten, so finden wir auch allerorten das Ballspiel verbreitet. Der Eskimojunge im hohen Norden spielt mit den Kugeln des Seehundes, und auf den fernen Inseln Ozeaniens versammeln sich an bestimmten Tagen ganze Stämme zu gemeinsamem Ballspiel.

Bei hoch und niedrig war es beliebt, und es ist erst noch gar nicht lange her, daß es lediglich zu einem Spiel der Jugend wurde, ja an einzelnen Orten, in mehreren Departements Frankreichs z. B., hat es sich noch bis heute als allgemeines Spiel, an dem sich ganze Gemeinden beteiligen, erhalten.

Neuerdings, wo die Bewegung, die bisher vergessenen Volksspiele auch für Erwachsene wieder einzuführen, immer mehr in Fluß kommt, ist es vor allem das Ballspiel, dem man sich zuwendet, und welches man wieder auf die Höhe bringen möchte, auf welcher es früher gestanden hat. Mehr oder weniger sind es allerdings Turnspiele, welche für eine gemischte Gesellschaft nicht geeignet erscheinen und daher wohl auch weniger in den Rahmen dieses Buches passen, weshalb wir auch von ihnen nur das hauptsächlichste,

den Fußball, anführen und beschreiben werden; aber es gibt ja noch eine große Menge andrer Ballspiele, und jeder wird sich aus seiner Jugend ihrer erinnern. Vielleicht mögen sie dem Erwachsenen nun ein wenig kindlich erscheinen, aber was thut's? Bieten sie doch alle dem Geschickten Gelegenheit, sich auszuzeichnen, und zwar von andern Gesichtspunkten aus, als wie es der Ehrgeiz des Knaben oder des Mädchens fordert, während der Ungeschickte oft genug wider Willen Ursache zur Belustigung der ganzen Gesellschaft sein wird. Abgesehen davon ist aber mit allen Ballspielen eine so gute Bewegung verbunden, daß dieselben z. B. als Spiele nach Tisch, oder wenn es im Freien schon zu kühl ist, andre, ruhigere Spiele vorzunehmen, empfohlen werden können.

Die Fangschule.

Der Reihe nach versucht jeder die vorgeschriebenen Regeln zu erfüllen und sich dadurch erst zum Gesellen und dann zum Meister aufzuschwingen.

1. In die Höhe werfen des Balles mit der rechten oder linken Hand und fangen mit beiden Händen.

2. Beides mit beiden Händen.

3. Werfen mit der einen Hand und fangen mit der andern.

4. Werfen und fangen mit der gleichen Hand.

Wer alle bisherigen Bedingungen erfüllt hat, ohne den Ball einmal fallen gelassen zu haben, ist Geselle.

5. Werfen und vor dem Fangen ein oder mehrere Mal in die Hände klatschen.

6. Werfen, sich schnell ein- oder zweimal um sich selbst drehen und den Ball fangen u. s. w.

Die Bedingungen werden immer mehr erschwert, von einem Ball geht man zu mehreren, die zugleich in die Höhe geworfen werden müssen, anstatt mit den Händen schleudert man den Ball mit einer Britsche in die Höhe u. s. w.

Die sieben Künste.

Ein mit der „Fangschule“ verwandtes Ballspiel ist das unter dem Namen „die sieben Künste“ bekannte. Es wird wie jene im Freien oder in der Nähe der hohen Wand eines Gebäudes ausgeführt; im ersteren Fall muß der Ball in die Höhe, im letzteren an die Wand geworfen werden. Der, welcher durch das Auszählen bestimmt wird, das Spiel anzufangen, wirft den Ball siebenmal hintereinander in die Höhe und fängt ihn jedesmal auf. Ist das richtig vollführt, so beginnt er das zweite Kunststück, welches darin besteht, daß er, während der Ball sich in der Luft befindet, in die Hände klatscht und ihn dann fängt. Darauf beginnt er das dritte Kunststück, vorausgesetzt, daß er siebenmal geworfen, geklatscht und den Ball ebenso oft gefangen hat. Dieses besteht darin, daß er, während er den Ball wirft, schnell niederkniet, aufsteht und dann fängt. Auf diese Weise geht es fort,

und es ist natürlich, daß das Kunststück immer schwieriger wird. Beim siebenten Kunststück endlich hat der Spieler niederzuknien, zu klatschen, aufzustehen und wieder zu klatschen, den Ball dann dreimal zurückzuwerfen, während jedesmaligen Zurückwerfens zu klatschen, ihn dann siebenmal mit der rechten Hand in die Höhe zu werfen und mit der linken zu fangen, und endlich mit der linken zu werfen und mit der rechten zu fangen.

Dabei gilt immer als Hauptregel, den Ball nie fallen zu lassen. Läßt man ihn aber doch einmal fallen, so darf man nicht mehr weiterspielen und der nächste Spieler kommt zum Werfen.

Derjenige, der zuerst alle sieben Künste vollbracht, hat das Recht, von einem bestimmten Ziel nach den Mitspielern mit dem Ball zu werfen.

Das Militärexamen.

Das Aufwerfen und Auffangen des Balles kann für Herren auch in der folgenden Ordnung vor sich gehen: 1) den Ball dreimal aufwerfen und mit beiden Händen auffangen; 2) werfen und fangen mit der rechten Hand; 3) in gleicher Weise dreimal nur mit der linken; 4) in derselben Weise dreimal mit der rechten Hand werfen und auffangen mit der linken; 5) so auch umgekehrt von links nach rechts.

Wer in dieser Reihenfolge den Ball fünfzehnmal auffängt, hat sein „Fähnrichsexamen“ bestanden; fällt der Ball jedoch nur ein einziges Mal zu Boden, so ist das Examen nicht bestanden, und der zweite kommt an die Reihe.

Das „Leutnantsexamen“ ist gemacht, wenn der Ball in derselben Reihenfolge wie vorher von hinten und unter dem schnell erhobenen rechten und linken Bein hindurch aufgeworfen und wieder aufgefangen wird.

Beim „Hauptmannsexamen“ müssen zwei Bälle hintereinander an die Wand geworfen und mit der linken aufgefangen werden, um sie sofort wieder der rechten zu reichen, was sechsmal, ohne einen der Bälle fallen zu lassen, gelingen muß.

„Oberst“ wird, wer in jeder Hand einen Ball hält, jeden gleichzeitig abwirft und dreimal mit derselben Hand wieder auffängt; dann aber auch so, daß der von der rechten Hand abgeworfene Ball von der linken, und der links abgeworfene Ball von der rechten Hand aufgefangen wird.

Zum „General“ avanciert, wer dieselbe Übung mit vier oder fünf Bällen ausführt.

Stehwurfball.

Alle Spielenden treten vor eine Mauer, an welche der Ball geworfen wird, oder sie stellen sich in einen Kreis, und einer, der im Besitz des Balles ist, tritt in die Mitte. Auf ein gegebenes Lösungswort, z. B. „Achtung!“ wirft dieser den Ball möglichst hoch und ruft einen herbei, der ihn fangen soll; gewöhnlich den, der am entferntesten steht. Alle müssen ganz

bei der Sache sein, um dem Ruf folgen zu können. Sobald einer aufgerufen ist, laufen die andern so rasch wie möglich davon, doch nicht allzuweit.

Wird der Ball gefangen, so darf der Fangende sogleich wieder einen aufrufen. Ist der Ball jedoch zur Erde gefallen und weiter gerollt, so muß der, bei dem es geschehen, dem fortrollenden Ball so rasch wie möglich nachlaufen und ihn zu haschen suchen. Ist ihm dieses gelungen, so ruft er: „Steht alle!“ und keiner darf sich von der Stelle rühren. Thut es doch jemand, so kann der Ausrufer verlangen, daß er eine noch einmal so große Strecke zurückgeht. Nun wählt er sich den ihm Zunächststehenden als Ziel und wirft ihn mit dem Ball. Jenachdem es ausgemacht ist, darf dieser sich nicht rühren oder nur durch Ducken und sich Wenden dem Wurf ausweichen. Erst wenn der Ball fliegt, dürfen die andern ihre Plätze verlassen. Fängt der, nach welchem gezielt wurde, den Ball, oder wird er getroffen und erhascht den von der Erde aufspringenden Ball, so ruft er wieder: „Steht alle!“ und macht es wie sein Vorgänger. Das Spiel erleidet keine Unterbrechung, bis einer fehlerwirft und so einen Gang beendet, d. h., alle wieder zu ihren Standmalen zurückkehren.

Herr und Knecht.

Durch Abzählen wird einer Herr, alle andern sind Knechte. Es können sich sechs bis zehn Personen an diesem Spiel beteiligen. Der Herr bestimmt das Ziel und den Ausgangspunkt, von welchem nach jenem gelaufen wird. Alle stellen sich in die Nähe des Ausgangspunktes, wo auch der Herr mit dem Ball in der Hand steht. Er „gibt den Ball auf“, d. h. er wirft ihn vor einem der Spielenden in die Höhe, welcher ihn senkrecht mit der flachen Hand zu Boden schlägt und schnell zum Ziel läuft. Der Herr sucht den emporspringenden Ball zu haschen und damit den Begeilenden zu treffen. Trifft er ihn, so wird der Getroffene Knecht und hat dem Herrn den Ball zu holen und zuzuworfen. Trifft der Herr nicht, so bleibt der Knecht beim Ziel stehen, und es kommt so einer nach dem andern an die Reihe. Der letzte Knecht schlägt den Ball einmal senkrecht auf den Boden, dann beim zweiten Aufgeben mit der flachen Hand womöglich über das Ziel hinaus. Die nicht getroffenen Knechte laufen zum Herrn, der ihnen wieder der Reihe nach den Ball aufgibt. Der letzte schlägt immer hinaus. Ein geschickter Werfer wird in kurzer Zeit alle getroffen haben. Wer zuletzt übrig bleibt, schlägt den Ball entweder vom Ausgangspunkt zum Ziel oder von diesem zu jenem zurück. Wird auch der letzte Schläger mit dem Ball getroffen, so ist das Spiel zu Ende und es wird ein neuer Herr gewählt.

Kehrball.

Es werden zwei Grenzlinien in geraumer Entfernung für die zwei spielenden Parteien gezogen. Nachdem das Loß entschieden hat, wer zuerst werfen darf, stellen sich die Gegner hinter ihre Grenzlinien. Der Ball wird

von dem Werfer der einen Partei gegen die andre geworfen, wird er nicht gefangen, so muß die Partei, der er zugeworfen wurde, ebenso weit zurückweichen, wofür der nötige Raum, etwa auf einer Wiese oder einem großen Platz, vorhanden sein muß. Von dort aus wird nun von dem, der den Ball aufhob, dieser wieder zurückgeworfen, und um so viel, wie er vor der Linie ankommt, rückt die andre Partei vor. Die, welche zuerst die Grenzlinie des Gegners überschreitet, hat gewonnen. Beginnt ein geschickter Werfer das Spiel, so kann dies auf den ersten Wurf geschehen.

Ballversteck.

Etwa zwölf bis sechzehn Personen, die an dem Spiel teilnehmen, scheiden sich durch Abzählen oder Raufen in zwei Parteien. Mittels Kopf oder Schrift wird bestimmt, welche Partei mit dem Werfen beginnt und welche im Kreis steht; dieser darf nur bis zwölf Schritt im Durchmesser haben. Nachdem alles bestimmt und abgemessen ist, entfernt sich die eine Partei; einem wird heimlich der Ball zum Werfen gegeben und von ihm in der vorgehaltenen Mütze verborgen gehalten. Auch die andern halten ihre Mützen vor, um die im Kreis stehende Partei zu täuschen. Die Ballverstecker gehen außerhalb des Kreises herum. Plötzlich wirft der, in dessen Besitz der Ball ist, nach einem der im Kreis Stehenden; trifft er ihn, so heißt es: „Seh' dich!“ und der Getroffene muß austreten und sich setzen. Wird jemand im Kreis getroffen und der Ball springt nicht hinaus, so darf ihn einer der im Kreis Befindlichen ergreifen und einen der Fliehenden werfen. Der Getroffene setzt sich. Die ballversteckende Partei stellt sich wieder um den Kreis in gleichen Entfernungen voneinander und wirft sich kreuzweise den Ball zu; wer diesen fängt, darf auf einen im Kreis, ohne aber lange zu zielen, werfen. So geht das Spiel fort, bis entweder außer oder in dem Kreis kein Spielender mehr ist. Die Partei, bei welcher die wenigsten sitzen, ist die gewinnende und darf den Ball das nächste Mal verstecken.

Der Letzte stirbt.

Die Spielenden stellen sich in zwei Reihen, jeder einen Schritt weit von dem andern. Die Weite zwischen den Reihen kann beliebig sein. Einer nimmt nun einen großen, weichen Ball und wirft ihn nach einem der andern Reihe, doch nicht zu heftig und zu hoch, auch nicht seitwärts, sonst gilt der Wurf nicht, sondern in mäßig geschwungenem Bogen. Fängt derjenige, dem der Ball zugeworfen (was die Hauptsache ist) denselben, so wirft er ihn beliebig und rasch wieder einem andern zu. Wem der Ball am nächsten kommt, der darf ihn fangen. Wird er nicht gefangen, so ist der, bei dem er niederfällt, tot, und tritt zwei Schritte hinter seine Front. Greifen mehrere danach und es fängt ihn keiner, so bestimmt der Werfer, nach wem er zielte, und dieser ist tot. Wer den Ball nicht fängt, muß ihn holen und seinem Nachbar

rechts geben. Ob die Spieler ihn mit beiden Händen oder nur mit einer Hand fangen wollen, können sie selbst bestimmen.

Die beiden Parteien werden immer kleiner; sie bleiben aber auf ihren Plätzen oder rücken einander näher, je nach Übereinkunft. Von welcher Partei der „Letzte stirbt“, muß von dieser wohl beobachtet werden, um dann sogleich nach dem bestimmten Freiplatz, der entweder auf ihrer Seite oder beiden Parteien gleich bequem gelegen ist, zu fliehen, wobei sie die siegende Partei mit Plumpsäcken verfolgt. Wer einen Schlag bekommt, ist gefangen und muß sich loskaufen oder eine bestimmte Strafe erdulden.

Ballnecken.

Zwei Personen stehen einander in Entfernung von Wurfweite gegenüber. In der Mitte zwischen beiden steht ein dritter. Die beiden Außenstehenden werfen einander den Ball zu, und wenn einer den Ball gefangen hat, darf er, doch ohne lange zu zielen, nach dem in der Mitte Stehenden werfen. Trifft er diesen nicht, so geht der schlechte Werfer in die Mitte und jener nimmt die Stelle von diesem ein. Der in der Mitte Stehende hält, wie von selbst verständlich, nicht seinen Rücken dem Werfer hin, sondern springt bald rechts, bald links auf die Seite, bald in die Höhe oder bückt sich nieder, um von dem Wurfball nicht getroffen zu werden.

Vier außen.

Zu diesem besonders in Österreich beliebten Ballspiel müssen acht Teilnehmer beisammen sein. Bevor sie zu spielen anfangen, wird auf den Boden ein Quadrat gezeichnet, dessen Seiten 7 — 10 m lang sind. An jede Ecke stellt sich ein Spieler, und die vier andern nehmen den Platz innerhalb des Quadrates ein, welcher „Stube“ genannt wird. Die vier an den Ecken werden die „Äußeren“, die andern im Innern die „Inneren“ genannt. Von den „Äußeren“ nimmt einer den Ball zur Hand und wirft damit. Er kann ihn entweder seinem Nebenmann zukommen lassen, oder einen der „Inneren“ damit werfen; diese müssen daher immer auf der Hut sein, um dem Wurf auszuweichen. Die „Äußeren“ können die „Inneren“ dadurch necken, daß sie Bewegungen machen, als ob sie auf sie werfen wollten, dann aber den Ball ihrem Nebenmann zusenden.

Wenn einer der Spieler von den Ecken auf einen „Inneren“ wirft und ihn trifft, so laufen alle „Äußeren“ davon; der Getroffene nimmt schnell den Ball und wirft ihn den Davoneilenden nach, wobei er aber die Stube nicht verlassen darf. Nach diesem Wurf kommen die „Äußeren“ wieder auf ihre Plätze zurück. Haben die „Inneren“ keinen getroffen, so bekommen sie einen Strich; hat hingegen ein „Äußerer“ einen Fehlwurf gethan, so bekommen die „Äußeren“ einen Strich. Hat eine der beiden Parteien vier Striche, so muß ein Spieler derselben austreten, und diese Partei ist dann sehr im Nachteil. So oft das Werfen wiederholt wird

und jemand der Partei mit vier Strichen einen Fehlwurf macht, muß einer austreten, bis alle weg sind.

Die Stubengenossen sind meistens im Nachteil; wenn sie daher siegen, d. h. wenn alle Spieler von den Ecken bereits ausgetreten sind, so wechseln sie mit diesen die Plätze und das Spiel beginnt von neuem.

Kreisball.

Auf einem freien, ebenen Platz bilden die Spielenden, in gemessener Entfernung voneinander stehend, einen Kreis. Das Standmal eines jeden wird durch einen Stein bezeichnet; es ist aber ein Platz weniger als Spielende sind. Der Kreis darf nicht zu ausgedehnt sein, damit jeder den in der Mitte Stehenden noch treffen kann. Einer sucht den andern in die Mitte des Kreises zu bringen, bis endlich einer übrig bleibt, der dann das Recht hat, alle andern durch Anwerfen mit dem Ball „matt“ zu machen, und Sieger wird, wenn es ihm gelingt.

Zu Beginn des Spieles wirft einer dem andern den Ball zu, und der, bei welchem er herunterfällt, muß in den Kreis treten. Beim Weiterwerfen sucht jeder den in der Mitte Stehenden zu treffen; wer fehlt, tritt in den Kreis ein, im andern Fall verlassen alle eiligt ihre Standmale, müssen aber stille stehen, sobald der Getroffene den Ball aufgehoben hat und „Halt!“ ruft. Ist der Ball über den Kreis hinausgeflogen, so darf er wohl geholt werden, aber der dazu Berechtigte muß wieder in den Kreis zurück und kann von hier von einer beliebigen Stelle aus werfen. Wer getroffen wird, muß in den Kreis treten. Wird keiner getroffen, so kehren alle an ihre Plätze zurück.

Sind so nach und nach alle bis auf einen in den Kreis gebannt, so nimmt dieser den Ball und begibt sich außerhalb des Kreises, dessen Grenzen er umlaufen kann, um einen der darin Stehenden zu treffen, die aber dem Wurf nach der entgegengesetzten Seite auszuweichen suchen, bis endlich einer getroffen wird, der nun als „matt“ aus dem Kreis treten muß. Der zuletzt Übrigbleibende wird König und hat das Spiel gewonnen. Die Verfolger können den Sieg vereiteln, wenn sie den Ball erhaschen und damit Verfolger werfen, der, wenn er getroffen wird, das Spiel verliert und allein oder mit den von ihm bereits „tot“ Gemachten in den Kreis einzutreten hat, indes die übrigen wieder ihr Standmal einnehmen und so das Spiel sich fortsetzt.

In der Schweiz heißt das Spiel „Eck und Krippe“. Von zwei Parteien wählt sich eine ihren Wurffstandpunkt — das „Eck“ — gegenüber dem Standpunkt der andern, die in der „Krippe“ ist.

Eine andre Bezeichnung für ein ganz ähnliches Spiel ist „Faulball“. Statt einen Kreis zu bilden, stellen sich vier der Mitspielenden an vier Eckpunkte und vier andre in die Mitte des Vierecks. Die ersteren haben sechs, die letzteren drei vor, nämlich jene dürfen sechsmal, diese dreimal fehlerwerfen, ohne austreten zu müssen.

Prellball.

Die Zahl der Spieler, welche sich bei dem Prellball beteiligen, kann eine beliebige sein. Einer davon ist der Schläger, die andern sind seine Gegner und suchen ihn von seinem Posten zu bringen. In der Mitte des Spielplatzes wird entweder eine schüsselfartige Grube gegraben und ein fußlanges Holzstück so daran gelegt, daß es halb frei über dem Loch liegt, zur Hälfte auf der Erde, oder es wird ein $\frac{2}{3}$ —1 m langer Pfahl senkrecht eingeschlagen, damit ein gleichfalls $\frac{3}{4}$ —1 m langes Prellholz darauf gelegt werden kann. Man richtet dieses

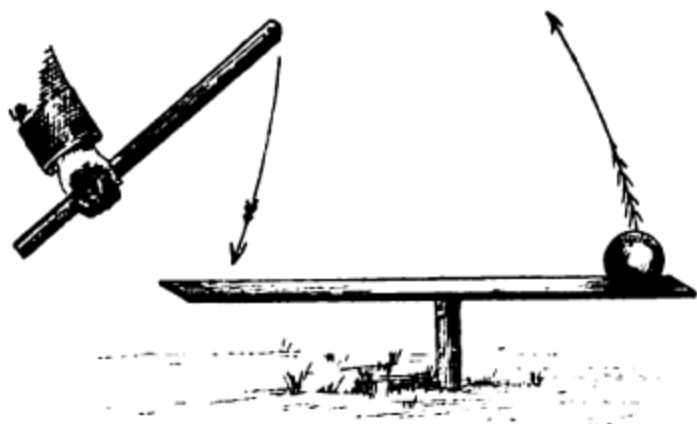


Fig. 52. Prellball.

Prellholz aus einem Stück Latte her und bringt an dem einen Ende eine Vertiefung an, damit der Ball darauf liegen bleibt. Der Schläger führt mit einem kräftigen Ballholz einen tüchtigen Schlag auf das freiliegende Ende des Prellholzes und treibt dadurch den Ball hoch in die Luft. Die übrigen Mitspieler sind, etwa zehn Schritt vom Prellplatz entfernt, im Kreis um letzteren ver-

teilt, und haben ihre Plätze entweder durch eingesteckte Stäbe, durch kleine Gruben oder gelegte Steine bezeichnet. Sobald der Ball geschlagen ist, suchen sie denselben zu fangen. Wem das glückt, der wird Schläger. Während die Mitspielenden nach dem Ball laufen, muß der, welcher den Schlag gethan hat, alle Plätze mit dem Schlagholz berühren, welche augenblicklich leer geworden sind. Selbst wenn seine Kameraden den Ball nicht gefangen, sondern von der Erde aufgenommen haben, kann er seinen Posten noch dadurch verlieren, wenn sie ihn mit dem Ball treffen oder letzteren in die Mittelgrube früher werfen, ehe er mit dem Berühren der Plätze fertig ist.

Es empfiehlt sich, das Prellholz mit einem kurzen Bindfaden an dem Pfahl zu befestigen, damit es nicht beim Schlagen mit in die Höhe fliegt und den Schläger verlegt.

Treibball oder Sautreiben.

Es wird eine Grube von etwa 1 m im Durchmesser gegraben, „Kessel“ oder „Sautall“ genannt. Um diese Grube werden in einem Kreis in gleicher Entfernung voneinander etwas kleinere Grübchen, „Dack“, gemacht, deren Anzahl um eins kleiner ist als die der Spieler, da der „Sauhirt“, der durch Auslösen bestimmt wird, keines erhält. In den Kessel legt man die „Sau“ (den Ball, die Kugel).

Jeder der Spieler ist mit einem „Treibstock“ versehen, den er in seine Dack hält. Der Sauhirt schlägt nun die Sau aus dem Kessel heraus, sucht sie aber sofort wieder hineinzubringen.

Die andern sind bemüht, dieselbe vom Kessel fern zu halten, müssen jedoch darauf achten, daß der Sauhirt mit seinem Treibstock ihnen nicht inzwischen in die Dacke fährt. Wird einmal die Sau so fortgeschlagen, daß der Sauhirt sie nicht finden kann, so helfen die andern suchen, während welcher Zeit aber ihre Dacken vom Sauhirten nicht berührt werden dürfen.

Ist die Sau gefunden, so wird sie dem Sauhirten noch weiter hinaus geschlagen, und zwar kann jeder der Spieler dreimal schlagen. Ist es dem Sauhirten einmal gelungen, die Sau in den Kessel hineinzutreiben, so spricht er: „Dacke um!“ (Loch um!) Jeder geht dann um ein Loch (Dacke) weiter, während der Sauhirt in eines der Grübchen hineinzukommen sucht. Wer dann kein Grübchen hat, muß „Sauhirt“ sein.

Deutsches Ballspiel.

Unter allen Ballspielen ist das deutsche, welches im Freien gespielt wird, dasjenige, welches die meiste Lebendigkeit fordert und den Körper am meisten in Anspruch nimmt.

Die Spielbahn ist ein längliches Rechteck, etwa vierzig Schritt lang und dreißig Schritt breit.

Der Platz kann entweder durch eingesteckte Stäbe mit Fahnen begrenzt oder auch nur obenhin nach dem Auge bestimmt werden. Bei E ist das „Schlagmal“, bei F das „Fangmal“.

Die Gesellschaft teilt sich in zwei Parteien, z. B. jede von sechs Spielern. Die erste steht diesseit des Schlagmals unter der Linie AB und hat einer nach dem andern den Ball vermittelt des Ballstocks nach der Gegend des Fangmals zu schlagen. Die zweite Partei verteilt sich in die Stellen 1, 2, 3, 4, 5, 6. Der in 1, der Aufwerfer, muß dem jedesmaligen Schläger von der ersten Partei, der in E steht, den Ball aufwerfen, damit dieser ihn schlagen kann. Die in den übrigen Punkten suchen den Ball zu fangen und müssen denselben wieder ins Schlagmal schaffen.

Das Spiel besteht demnach in einem Kampf der zweiten Partei gegen die erste. Zene sucht sich nämlich von dem Dienst des Aufwerfers, Fangens und Zuwerfers zu befreien und den Vorzug des Schlagens zu gewinnen; diese sucht den Vorzug so lange wie möglich zu behalten.

Jeder der ersten Partei, der einen Schlag gethan hat, darf nicht wieder schlagen, bevor er einmal vom Schlagmal nach dem Fangmal und wieder zurückgelaufen ist, ohne von einem der zweiten Partei durch den Ball getroffen zu werden.

Sobald daher ein Schläger seinen Schlag gethan hat, stellt er sich auf den Sprung, um bei irgend einem folgenden guten Schlag, durch den der

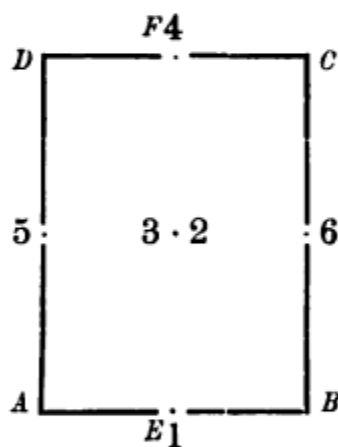


Fig. 53.
Deutsches Ballspiel.

Ball weit hinausgeworfen wird, diesen Lauf zu beginnen, der ihm das Recht des Schlagens wieder verschafft. Er muß dabei acht haben, ob nicht der Ball schon in der Hand eines Fängers ist, um nicht von diesem während des Laufs oder Rücklaufs getroffen zu werden.

Der Vorzug des Schlagens geht verloren in folgenden Fällen:

1. Wenn ein Schläger während des Laufens oder Rücklaufens, oder überhaupt innerhalb der Spielbahn, auch wenn er darin still stände, von einem Fänger mit dem Ball getroffen (abgeworfen) wird. Er muß daher den Zeitpunkt wahrnehmen, wo der Ball noch nicht in der Hand eines Fängers ist, und, falls nach ihm geworfen wird, durch geschickte Wendungen ausweichen.

2. Wenn der Ball von einem Fänger aus der Luft gefangen (abgefangen) wird.

3. Wenn die Schläger alle bis auf den letzten nach dem Fangmal heraus, oder noch keiner nach dem Schlagmal zurückgekommen ist; also nur noch der letzte Schläger (der Löser) im Schlagmal ist, und dieser letzte, der das Recht hat, drei Schläge zu thun, diese gethan hat und entweder alle dreimal den Ball verfehlt, oder der geschlagene Ball nach dem dritten Schlag eher ins Schlagmal geschafft ist, als einer der auf dem Fangmal stehenden Schläger wieder zum Schlagmal gekommen ist, oder kurz: wenn der Ball ins Schlagmal geschafft ist, zu einer Zeit, in welcher kein schlagberechtigter Schläger darin ist.

4. Wenn ein Schläger beim Laufen aus den langen Seitenlinien der Spielbahn kommt.

5. Wenn ein Schläger den Ball ansaßt.

6. Wenn ein Schläger den Ballstock in der Hand behält, indem er etwa gleich nach seinem gut gelungenen Schlag nach dem Fangmal laufen will.

7. Wenn er im Wegwerfen des Ballstockes jemand trifft.

8. Wenn er im Schlagen den Ballstock aus der Hand fahren läßt.

Die Ordnung, in welcher die Schläger zum Schlagen aufeinander folgen, ist nicht ganz gleichgültig. Der beste Schläger darf nicht beim Anfang des Spieles, sondern muß lieber zuletzt schlagen, damit er nötigenfalls Löser der übrigen sein könne.

Im Fortgang des Spieles richtet sich die Ordnung des Schlagens nach der Ordnung des Hereinkommens, daher auch der beste Schläger lieber die übrigen erst hereinlaufen läßt, um selbst der letzte zu sein.

Der Schnurball.

Man befestigt im oberen Stockwerk eines Gebäudes eine Stange so, daß sie aus einem Fenster weit genug heraussteht. Dann bindet man an das äußerste Ende derselben eine feste Schnur und knüpft an diese einen etwas großen, kräftigen Ball, so daß er etwa $1-1\frac{1}{4}$ m über dem Boden hängt. Dabei können zwei und auch mehrere Spieler, mit Britschen versehen, spielen. Der eine schlägt den Ball, der andre sucht ihn zu fangen,

wenn er wieder zurückfällt, doch muß dies eher geschehen, als der Ball die senkrechte Linie durchschneidet, in welcher die Schnur im Stand der Ruhe herabhängt. Ist der Ball gefangen, so hat der Schläger verloren und ein anderer übernimmt sein Amt.

Bei mehreren Personen wird dies Spiel auch mit Punkten und Partien gespielt. Dabei kommt es darauf an, den Ball so stark zu schlagen, daß er sich ein oder mehrere Mal um die Stange schwingt. Jeder Spieler schlägt unter Abwechselung mit den andern viermal; vier Schläge machen daher einen Gang und sechs eine Partie. Jeder Umschwingung gilt einen Punkt, zwei, durch einen Schlag bewirkte, drei. Wer am Ende die meisten Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Ein Schlag unter dem Ball wird nicht gestraft; fehlt jedoch der Spieler dreimal auf diese Weise, so hat er, je nachdem dies vorher bestimmt ist, entweder bloß diesen Schlag oder alle Schläge des Ganges verloren. Trifft einer bloß die Schnur, so verliert er einen Punkt. Um dies aber zu verhüten, nehme man den Ballstab etwas breiter als gewöhnlich.

Ballwerfen nach der Figur.

Eine ganz hübsche Beschäftigung ist das Ballwerfen nach einer jener bekannten großen Figuren, wie man sie in jeder größeren Spielwarenhandlung zu kaufen bekommt. Dieselben sind gewöhnlich nicht ganz manns hoch und haben in ihrer Mitte ein Loch, hinter welchem sich ein Beutel befindet. In diesen muß der Ball von größerer oder kleinerer Entfernung aus geworfen werden und zwar anfangs in gewöhnlicher Weise, später mit immer größeren Hindernissen, zuletzt vielleicht sogar von rückwärts u. s. w.

Da man die Figuren überall aufstellen kann, so kann man das Spiel auch in einem größeren Zimmer, auf dem Vorfaal, überhaupt im geschlossenen Raum üben, was im Winter eine große Annehmlichkeit ist.

Wenn wir bereits hier schon eine Beschreibung vom

Fußball

bringen, so geschieht es nur, um dem geneigten Leser Gelegenheit zu geben, sich über dieses Spiel zu unterrichten, ohne weiter auf die unendlichen Feinheiten eingehen zu müssen, mit welchen das Spiel ausgeführt werden kann. Eine ganz genaue, von sportkundiger Hand geschriebene Beschreibung findet sich im folgenden Abschnitt: Sportspiele. Beim gewöhnlichen Fußball sind die Spieler in zwei Parteien getrennt, welche sich durch beliebige Abzeichen unterscheiden und, über den ganzen Platz verteilt, einander gegenüber Aufstellung nehmen. Im Rücken einer jeden Partei befindet sich ein Mal, bestehend aus zwei, durch eine Schnur verbundenen Stangen, die gewissermaßen ein Thor bilden.

Der Ball, welcher aus Gummi mit Lederüberzug besteht, wird von der Mitte des Platzes aus durch einen weiten Stoß ins Spiel gebracht.

Jede Partei versucht nun, ihn über die Gegner hinweg dem feindlichen Mal zu und durch dasselbe hindurchzustößen.

Als Hauptregel gilt, daß der Ball stets mit dem Fuß gestoßen werden muß, niemals aber mit den Händen oder Armen berührt werden darf, dagegen ist es gestattet, denselben am Körper oder am Kopf abprallen zu lassen.

Ausgenommen von dieser Regel sind nur die beiden Malwärter, welche ihren Platz unmittelbar vor dem Mal ihrer Partei haben, und denen es gestattet ist, den Ball auch mit den Händen zu fassen und zu werfen. Wird der Ball gegen obige Regel von einem andern Spieler berührt, so erhält die Gegenpartei einen freien Stoß, d. h. sie darf, ungehindert von den Gegnern, den Ball in Ruhe abstoßen.

Gewonnen ist ein Spiel nur dann, wenn der Ball durch das gegnerische Mal unter der Schnur hindurchgestoßen wird. Bälle, welche über der Schnur oder seitwärts von den Stangen die Grenzlinie überschreiten, machen das Spiel nicht gewonnen, sondern werden von der Gegenpartei zehn Schritte vor dem Mal wieder in das Spiel gestoßen.

Gelangt ein Ball über die Seitengrenzen, so wird er von einem Spieler durch einen Wurf wieder in das Spiel gebracht.

fliegender Ball.

Die Spieler bilden zwei gleich starke Abteilungen; jede verteidigt die Hälfte einer Kreisfläche, deren Umfangs- und Mittellinie durch auf dem Erdboden liegende Seile scharf begrenzt ist. Der etwa 25 cm Durchmesser haltende elastische Ball wird von einer Abteilung der andern zugeschlagen, von dieser beliebig zurückgestoßen u. s. w. und darf innerhalb der Halbkreisflächen den Erdboden nicht berühren. Geschieht dies, so hat die Abteilung, in deren Halbkreisfläche der Ball auffiel, einen Punkt verloren. Die Abteilung, welche das Auffallen des Balles insgesamt zwanzig Mal nicht zu verhindern vermochte, verliert das Spiel.

Federball.

Man bedarf zum Federballspiel mehrere Federbälle und Raketten. Die Federbälle bestehen aus halbrunden Korkstücken, welche mit Zeug oder dünnem Leder überzogen sind. An der ebenen Seite steckt im Rand ein Kranz von gleichgroßen bunten Federn, so daß das Ganze wie eine umgedrehte Glocke aussieht. Wenn der Federball in die Höhe geworfen wird, muß er stets wieder mit dem Fuß, dem Korkstück, als dem schwersten Teil zuerst heruntersinken. Die Raketten bestehen aus einem ovalen Holzrahmen von etwa 25 cm Länge Durchmesser, mit einem Stiel von ebenfalls 25 cm Länge. Der Rahmen ist mit Pergament oder einem Netz von Bindfaden oder Darmsaiten bespannt.

Beim Spiel stehen mehrere Teilnehmer im Kreis beliebig weit voneinander entfernt, und es kommt darauf an, den einmal in die Höhe geworfenen Federball mittels der Rakette aufzufangen und zugleich durch einen geschickten Schlag dem nächsten zuzuworfen. Er darf gar nicht den Boden berühren, sondern muß von einem zum andern in einem fort geschlagen werden. Ist die Gesellschaft zahlreich, so können mehrere Bälle zugleich im Gang sein; auch braucht man nicht die Reihe einzuhalten, sondern kann auch über Kreuz oder ganz unbestimmt werfen. Durch wessen Ungeschicklichkeit oder Unaufmerksamkeit der Ball zu Boden fällt, der zahlt ein Pfand.

Ein einzelner kann sich damit beschäftigen, den Ball immer wieder und in allen möglichen Stellungen in die Luft zu werfen und aufzufangen.

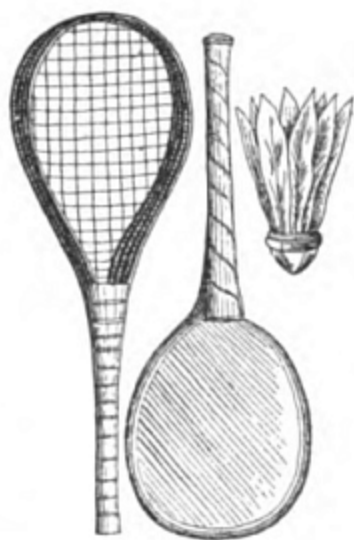


Fig. 54.

Reifenwerfen.

Leichte Holzreifen — 30 cm im Durchmesser — mit farbigen schmalen Bändchen dicht und glatt umwunden, die Enden fest vernäht, und dünne, etwas biegsame Stöcke gehören zu dem Spiel. Bei einer zahlreichen Gesellschaft, die im Kreis — einer fünfzehn Schritt von dem andern entfernt — das Reifenwerfen vornimmt, rechnet man auf drei Personen einen Reifen. Aufgabe des Spieles ist, die Entfernung beim Werfen mit den Augen so abzumessen und den Druck beim Loschnellen so einzurichten, daß der Reifen nicht zu kurz oder zu weit, nicht nach rechts oder nach links, sondern dem nächsten, der seiner mit erhobenem Stock wartet, in hohem Bogen ohne Drehung und Wendung ruhig wie ein Vogel im Flug zuschwebt. Der Stock wird beim Wurf nicht von innen, sondern von außen eingelegt, indem die linke Hand den Reifen hochhält. Das Abwerfen muß rechts und links gleich gut geübt sein.

Nach und nach können auch einer Mitspielerin alle Reifen von den übrigen zugeworfen, von dieser aufgefangen und wieder zurückgeschleudert werden, in welchem Fall jede einzelne einen solchen besitzt.



VII. Sportspiele.

Fußball.

Fußball, schon den alten Griechen unter dem Namen Episkyros bekannt und bis vor wenigen Jahren noch alleiniges Nationalspiel Englands, hat sich in neuerer Zeit vermöge seiner vielen körper- und geistkräftigenden Eigenschaften im Flug die Liebe der deutschen Jugend erobert. Allen- halben betreiben in vielen Gymnasien, Realschulen u. die Zöglinge mit dem größten Eifer, oft als Ersatz für Turnen, dieses Spiel. Und in der That ist nichts so geeignet, die Spiellust der Knaben anzufeuern und zu erhalten, wie Fußball. Durch seine Lebendigkeit, durch die Entfaltung der verschieden- artigsten Körper-, Charakter- und Geistes-eigenschaften, durch seine immer abwechselnde Szenerie, die jeden Spieler bis zum Schluß antreibt und be- geistert, hat sich Fußball nicht mit Unrecht schon den Namen des Königs aller Bewegungsspiele erworben. Schon jetzt ist es nichts Seltenes, daß eine Schule der andern eine Aufforderung zum Kampf im Frieden, d. h. zu einem Wettspiel übersendet, die betreffenden Lehrer nehmen daran oft selbst teil oder überwachen dasselbe als Schiedsrichter.

Man unterscheidet in neuerer Zeit zwei Arten von Fußball, das kom- pliziertere Rugby oder das Spiel mit Aufnehmen des Balles und das ein- fachere Association ohne Aufnehmen desselben. Der Spielapparat setzt sich aus dem Ball selbst, verschiedenen Stangen und Flaggen, eventuell einer kleinen Luftpumpe zum Aufblasen des Balles zusammen, der aus einer in Leder eingenähten Gummibläse besteht und eine ovale Form von nachstehenden Dimensionen besitzt. Große Achse 28 cm, kleine Achse 24 cm oder großer Umfang 76, kleiner 65 cm. Gewicht 350 g. Der Spielplatz sei am besten eine ebene Wiesenfläche oder ebener Rasenboden, frei von Steinen, Ver- tiefungen, Erhöhungen und etwaigen Wassertümpeln.

Rugby-Spiel.

Das rechtwinkelig aufzusteckende Feld hat eine Länge von höchstens 110 m auf eine Breite von 75 m. Die Längsseiten werden Mark-, die

Breitseiten Mallinien genannt. In der Mitte der letzteren errichte man die sogenannten Male, die nichts weiter als zwei in den Boden gerammte, mindestens 3,5 m hohe und 5,5 m voneinander entfernte Pfosten sind und 3 m vom Erdboden entfernt durch einen Strick oder Querleiste verbunden werden. An den vier Ecken des Feldes, ebenso in der Mitte der Marklinie und je 25 m von jeder Eckflagge, auf beiden Flanken der Marklinie stehen 1 bis 1,5 m hohe Fahnen. Das Feld hat die in dem Plan bezeichnete Form. Der Raum zwischen den Mark- und Mallinien bildet das eigentliche Spielfeld.

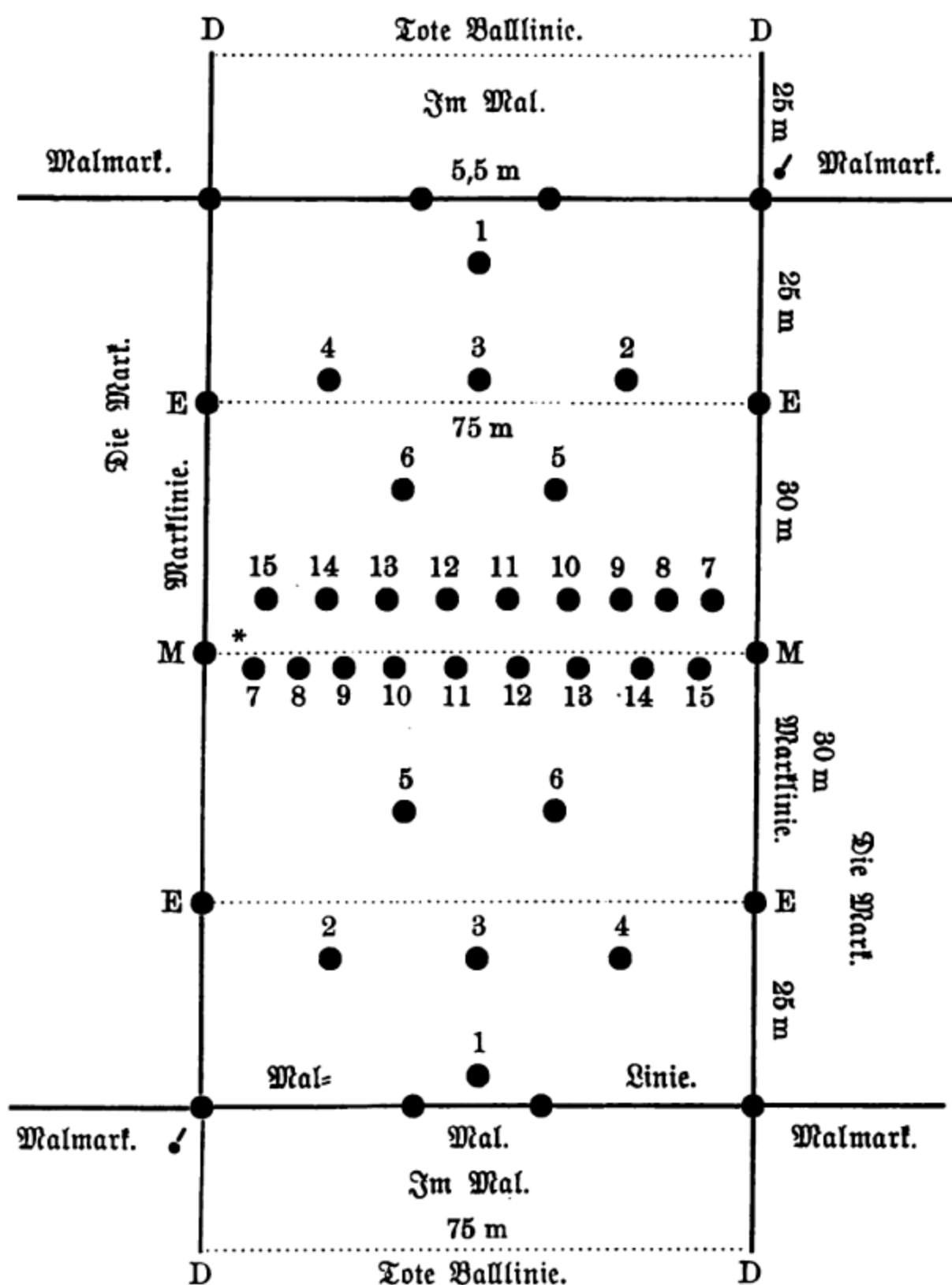


Fig. 55. Eine Spielszene aus dem Rugbyfußball.

Die sogenannte Mark liegt zwischen der Marklinie und den Verlängerungen der Mallinien. Der dem Spielplatz diagonale Raum der Mark bildet die Malmark. Das Stück endlich, das von den Mallinien, den Verlängerungen der Marklinien und der Linie D D eingeschlossen wird, heißt: Im Mal. Gelangt der Ball während des Spieles auf D D oder darüber hinaus, so ist er „tot“, d. h. aus dem Spiel.

Die Spieleranzahl beträgt gewöhnlich 30, sie wird in zwei Parteien, unter der Leitung je eines Anführers (captain) stehend, abgeteilt. Vor Beginn des Spieles lösen die Captains. Der Gewinner darf entweder die Seiten (d. h. die obere oder untere Hälfte des Spielfeldes) oder den Abstoß wählen. Der Abstoßende stellt seine Mannen folgendermaßen auf: über die Mittel-

linie MM verteilt er 9 sogenannte Stürmer, 20 m hinter diesen stehen 2 Markmänner, 20 m weiter dem Mal zu 3 Malmänner und endlich kurz



Plan des Spielplatzes und Aufstellung der Mannschaft.

1. Thorwächter, 2—4 Malmänner, 5—6 Markmänner, 7—15 Stürmer, * Schiedsrichter, ! Linienrichter.

vor dem Mal der Thorwächter. Die andere Partei ist mit Ausnahme der Stürmer ebenso aufgestellt, letztere befinden sich nämlich 10 m von der Mittellinie entfernt.

Die während des Spieles vorkommenden verschiedenen Stöße werden folgendermaßen benannt. Der Fallstoß: er wird dadurch gemacht, daß man den Ball aus den Händen gleiten läßt und ihn im Augenblick des Auffallens stößt. Beim Freistoß, welcher vom Freistauch wohl zu unterscheiden ist, läßt man den Ball auch aus den Händen fallen, stößt ihn jedoch, ehe er den Boden berührt. Der Platzstoß endlich ist ein Stauch auf den ruhig auf dem Boden liegenden oder in eine Kerbe aufgesetzten Ball.

Der Zweck des Spieles ist für jede Abteilung der, die eigne Spielhälfte gegen die Angriffe des Gegners zu verteidigen und den Fußball durch Stoßen mit dem Fuß über das feindliche Mal oder doch wenigstens durch geschicktes Zwerfen zwischen den Partnern auf oder über die feindliche Mallinie zu bringen und dort niederzulegen, bezw. zu verhindern, daß dies bei der eignen geschieht. Um das Spiel zu eröffnen, wird der Ball in der Mitte des Spielplatzes in eine kleine Kerbe auf die Spitze gestellt und durch einen sogenannten Platzstoß dem gegnerischen Mal zugestaucht. Fällt der Ball in der Mark auf oder geht er nicht mindestens 10 m weit, so kann die Gegenpartei einen neuen Abstoß oder im zweiten Fall ein Gedränge in der Mitte des Platzes verlangen. Die nämliche Zeremonie muß nach der Hälfte der Spielzeit (bei welcher Wechseln der Seiten erfolgt) und nach Erringen eines Males gemacht werden. Im ersten Fall hat die Partei, welche das Spiel nicht eröffnete, im zweiten die verlierende den Abstoß.

Wie schon gesagt, darf der Ball im allgemeinen (außer den besonders erwähnten Fällen) vom Boden aufgenommen, getragen und rückwärts geworfen, geschlagen oder gestoßen werden. Jede Partie sucht natürlich der andern den Ball zu entreißen und der glückliche Besitzer desselben, den Krallen seiner Gegner zu entchlüpfen, um den Ball entweder ins feindliche Im-Mal zu tragen oder über das feindliche Mal selbst zu stauchen. Gelangt er ins Im-Mal, d. h. hat er die Mallinie überschritten, so sucht er den Ball so nah wie möglich, sofern er nicht befürchten muß, daß er ihm wieder ent-rissen wird, gegen das feindliche Mal hin zu tragen und auf den Boden zu legen. Thut er dies, so hat seine Partei einen Versuch oder 2 Punkte gewonnen. Sie ist jedoch damit nicht zufrieden, sondern wird durch einen bei jedem Versuch erlaubten „Versuch aufs Mal“ noch mehr zu erreichen suchen. Bei diesem müssen alle Gegner sich auf ihrer Mallinie aufstellen. Von der gewinnenden Partei bringt ein Spieler den Ball in senkrechter Linie zur Mallinie von dessen Platz auf beliebige Entfernung in das Spielfeld herein. Der Captain hat in einer ihm angemessen erscheinenden Entfernung mit dem Absatz eine Kerbe in den Boden gemacht. Alle seine Spieler, mit Ausnahme desjenigen, der den Ball aufsetzt, haben hinter dem Ball zu stehen. Ist der Ball zu einem Platzstoß in der Kerbe aufgesetzt (d. h. berührt er den Boden), so rennt sowohl der Anführer vor, um den Ball über die feindliche Querstange zwischen den Malpfosten zu stauchen, als auch die Gegner, um den Ball in seinem Flug aufzuhalten. Gelingt der Stoß, so werden dadurch 5 Punkte gewonnen (die vorigen 2 Punkte des

Versuches zählen dann nicht mit), mißrät er dagegen, so zählt nur der vorherige Versuch. Im ersteren Fall haben die Verlierer von der Mitte des Feldes aus das Spiel zu eröffnen, im zweiten Fall 25 m von der Mallinie einen Abstoß vom Mal zu machen. Bei demselben haben alle Spieler des Abstoßenden hinter diesem zu bleiben, welcher selbst den Ball durch einen sogenannten Fallstoß wieder ins Spiel bringen muß.

Ein Versuch kann auch dadurch gewonnen werden, daß ein Spieler vor einem Gegner die Hand auf den im feindlichen Mal oder auf der

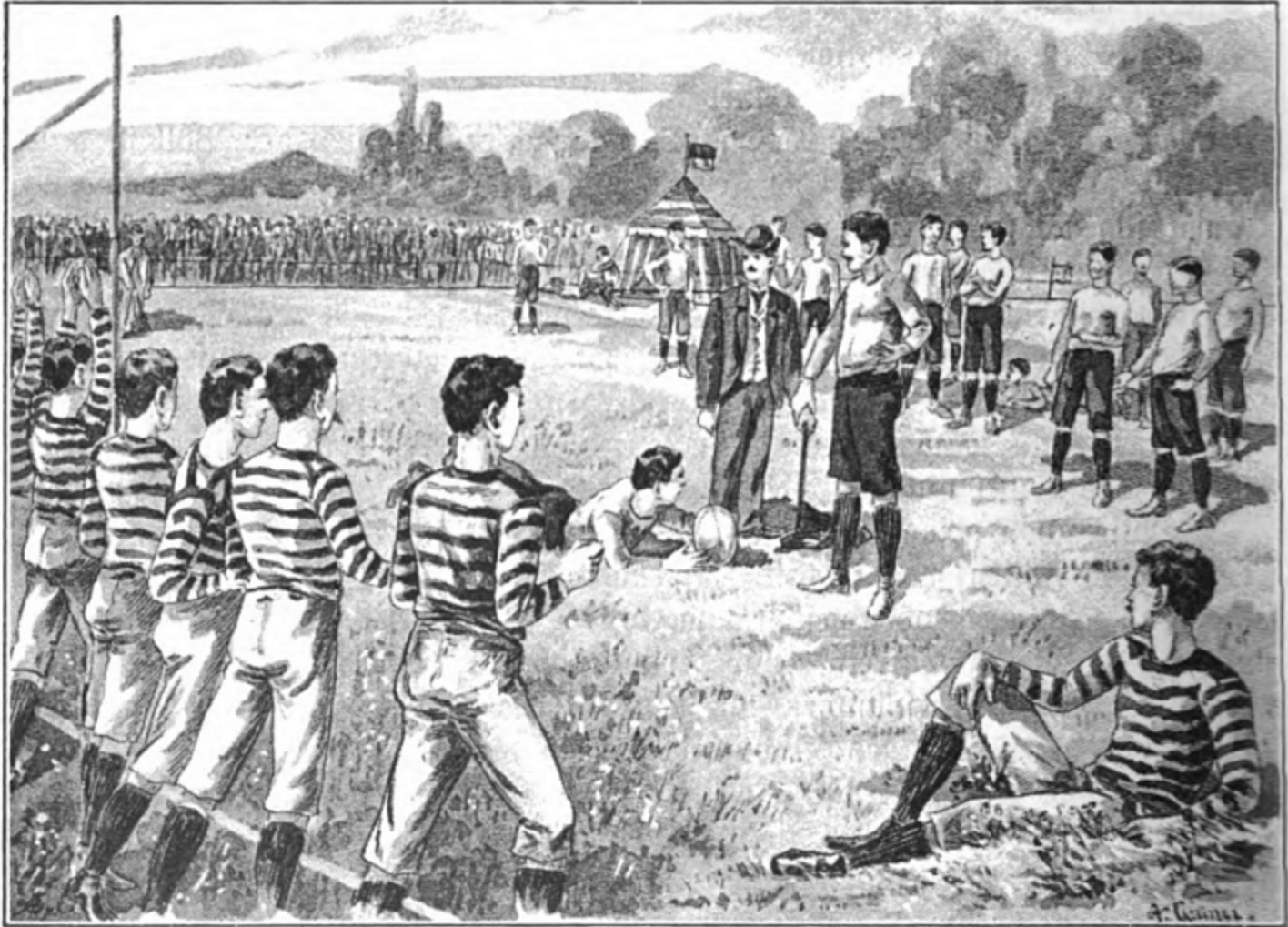


Fig. 56. Der Versuch aufs Mal.

Mallinie liegenden oder rollenden Ball so legt, daß im Augenblick des Auflegens der Ball den Boden berührt. Ein Mal kann noch durch jeden andern Stoß (mit Ausnahme des Freistoßes), also durch den, einem auf dem Boden liegenden oder in der Luft fliegenden Ball erteilten Stauch, durch einen Fallstoß zc., durch einen, wegen Fehler erlaubten Freistauch errungen werden. Durch den Abstoß kann man direkt kein Mal gewinnen. Gerät der Ball durch den Gegner ins eigne Mal, so darf er seitens der Verteidiger durch Handauslegen tot gemacht werden und ist wieder durch einen „Abstoß vom Mal“ ins Spiel zu bringen, desgleichen wenn der Ball in die Malmark oder über die tote Balllinie geht; bei einem Versuch aufs Mal dürfen die Verteidiger nicht eher vorlaufen, als bis der Ball den

Boden berührt, da ihnen sonst vom Schiedsrichter auf Verlangen der stauenden Partie jedes Vorlaufen verboten wird. Berührt der Ball auf seinem Flug noch einmal den Boden oder irgend einen Gegenstand, einen Spieler u. dergl. oder geht er direkt über einen Pfosten, so gilt das Mal nicht. Ein Mal durch einen Fallstoß zc. gilt 4 Punkte, durch einen Freistau 3 Punkte. Ein Wettspiel wird durch Mehrheit von Punkten entschieden.

Steht ein oder mehrere Spieler der Partei des Abstoßenden sowohl beim Anstoß als beim „Abstoß vom Mal“ im Augenblick des Stauens

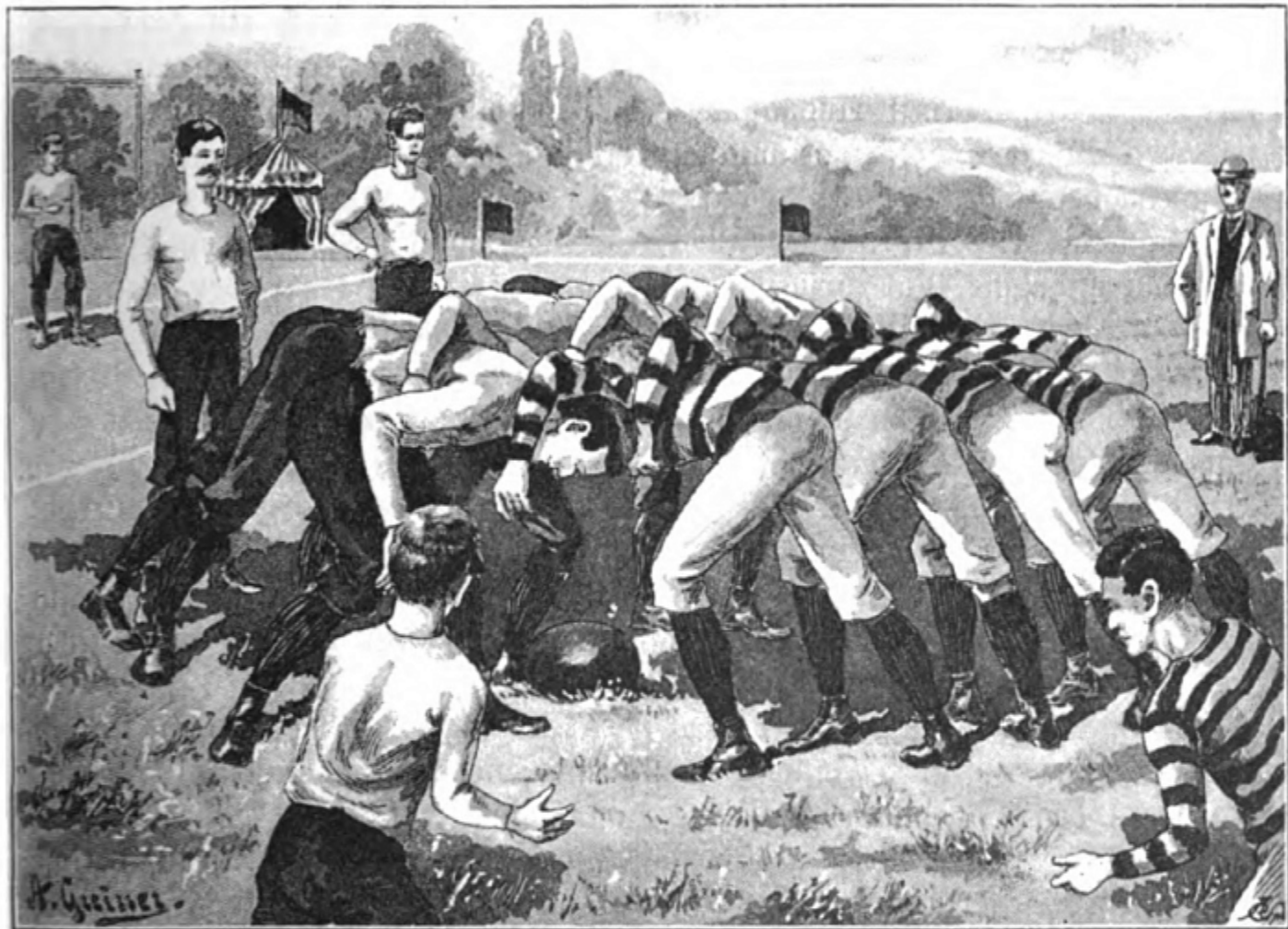


Fig. 57. Ein Gedränge.

vor dem Abstoßenden oder bringt letzterer den Ball nicht, wie vorgeschrieben, beim ersteren durch einen Platzstoß, beim zweiten durch einen Fallstoß (auf oder hinter der 25 m-Linie, die durch die Flaggen E E E E gezogen zu denken ist) ins Spiel, so kann die Gegenpartei ein sogenanntes Gedränge in der Mitte des Spielfeldes resp. Mitte der 25 m-Linie verlangen. Geht der Ball beim Abstoß vom Mal direkt in die Mark, so muß er auf Verlangen der Gegenpartei so oft abgestoßen werden, bis er richtig ist.

Das Gedränge wird folgendermaßen ausgeführt: je vier Spieler einer Partei stehen einander gegenüber, den Rücken dem eignen Mal zugewandt und bücken sich so tief wie möglich, um den Gegner unterlaufen zu können. Auf die gleiche Weise schließt sich eine zweite Reihe zu je drei und eine dritte

zu 2 Spielern an. Ein Markmann der Partei, welche den Fehler nicht gemacht hatte, legt den Ball in den Knäuel. Jede Partei sucht die andre wegzudrücken und den Ball mit sich zu nehmen. Hat letzterer jedoch das Gedränge verlassen, so suchen ihn die Markmänner zu ergreifen und ihren Malmännern zuzuworfen, welche ihrerseits dem feindlichen Mal zurennen.

Ein Gedränge wird noch bei folgenden Fehlern gemacht: 1) wenn ein Spieler den Ball vorwärts, d. h. in der Richtung des feindlichen Males schlägt oder wirft; 2) wenn der Ball, in Händen eines Spielers, festgehalten wird; 3) wenn der Ball aus einem Gedränge aufgenommen wird; 4) wenn ein Spieler abseits ist (in beiden Fällen kann auch ein Freistauch verlangt werden); 5) wenn bei einem Freifang oder Freistauch ein oder mehrere Partner (mit Ausnahme des den Ball zu einem Platzstoß aufsetzenden Spielers) im Augenblick des Stoßes vor dem Stauchenden stehen; 6) wenn der Ball in die Mark geht; 7) wenn ein Spieler im feindlichen Im-Mal am Niederlegen des Balles verhindert wird; 8) wenn ein Spieler den Ball ins eigne Mal zurückschlägt, staucht, wirft oder trägt oder wenn der Ball, gleichviel ob absichtlich oder nicht, durch Abprallen an einem Spieler ins eigne Mal geht und dort von letzterem oder einem seiner Partner „tot gemacht wird“; 9) wenn der Ball oder ein Spieler mit dem Ball den Schiedsrichter berührt. Als Platz der Sühnung gilt bei 1), 2), 3), 8), 9), der Ort der Übertretung; bei 4) die Stelle, wo der Ball zuletzt gespielt wurde; bei 5) die Marke des Freistauches; bei 6) irgend ein Punkt, der 5—13 m von dem Platz entfernt ist, wo der Ball über die Marklinie ging; bei 7) 5 m innerhalb des Spielplatzes in senkrechter Linie von der Stelle, an welcher der Spieler gehalten wurde.

Außer durch Gedränge werden Fehler auch durch Freistauche gerügt und zwar in folgenden Fällen: wenn ein Spieler a. in einem Gedränge absichtlich den Ball entweder in die Hand nimmt, ihn aus dem Gedränge aufnimmt oder niederfällt; b. den Ball, sobald dieser festgehalten wird, nicht sogleich niederlegt; c. nicht unverzüglich aufsteht, wenn er nach dem Fallen auf dem Boden liegt; d. einen Gegner am Aufstehen hindert; e. absichtlich den Ball unrichtig in ein Gedränge legt; f. falsch hält, vorläuft oder hindert (d. h. vor einem Gegner, der den Ball nicht hat, herzulauen und ihm hindernd in dem Weg zu stehen); g. bei Abseitspielen (bei welchem entweder ein Gedränge oder Freistauch verlangt werden darf); h. in einem Gedränge, solange der Ball in demselben ist, die gegnerischen Markleute durch Stehen auf deren Seite hindert.

Ein Freistauch wird nun folgenderweise ausgeführt. Alle Spieler der Partei, welche den Fehler nicht machte, müssen im Augenblick des Stoßes hinter dem Ball sein (ausgenommen bei einem Platzstoß der den Ball Niedersetzende). Die Gegner dürfen bis an die Stelle (Marke) herankommen, an welcher die Verletzung vor sich ging. Der Ball kann nun von jedem Punkt, der senkrecht zur Mallinie hinter der Mark liegt, sowohl durch einen Platz-, Frei- als Fallstoß gestaucht werden; sobald der Ausführende eine Bewegung

zum Stoßen macht, darf die Gegenpartei vorlaufen, muß sich jedoch wieder zurückziehen, wenn der Ball noch nicht den Fuß oder den Boden berührt hat. Kennt ein Feind vor, ehe der Spieler sich zum Stauchen anschickt, oder ehe der Ball bei einem Platzstoß den Boden berührt, so darf auf Verlangen der stoßenden Partei jedes Vorlaufen verboten werden. Fängt ein Spieler den Ball direkt, ehe er den Boden berührt, von dem Stoß oder Vorwärtswurf eines Gegners, und macht zugleich eine Kerbe mit dem Absatz in den Boden, so erhält seine Partei (gerade so wie beim Freistauch die nicht fehlende Partei) einen Freifang; derselbe wird ähnlich wie der

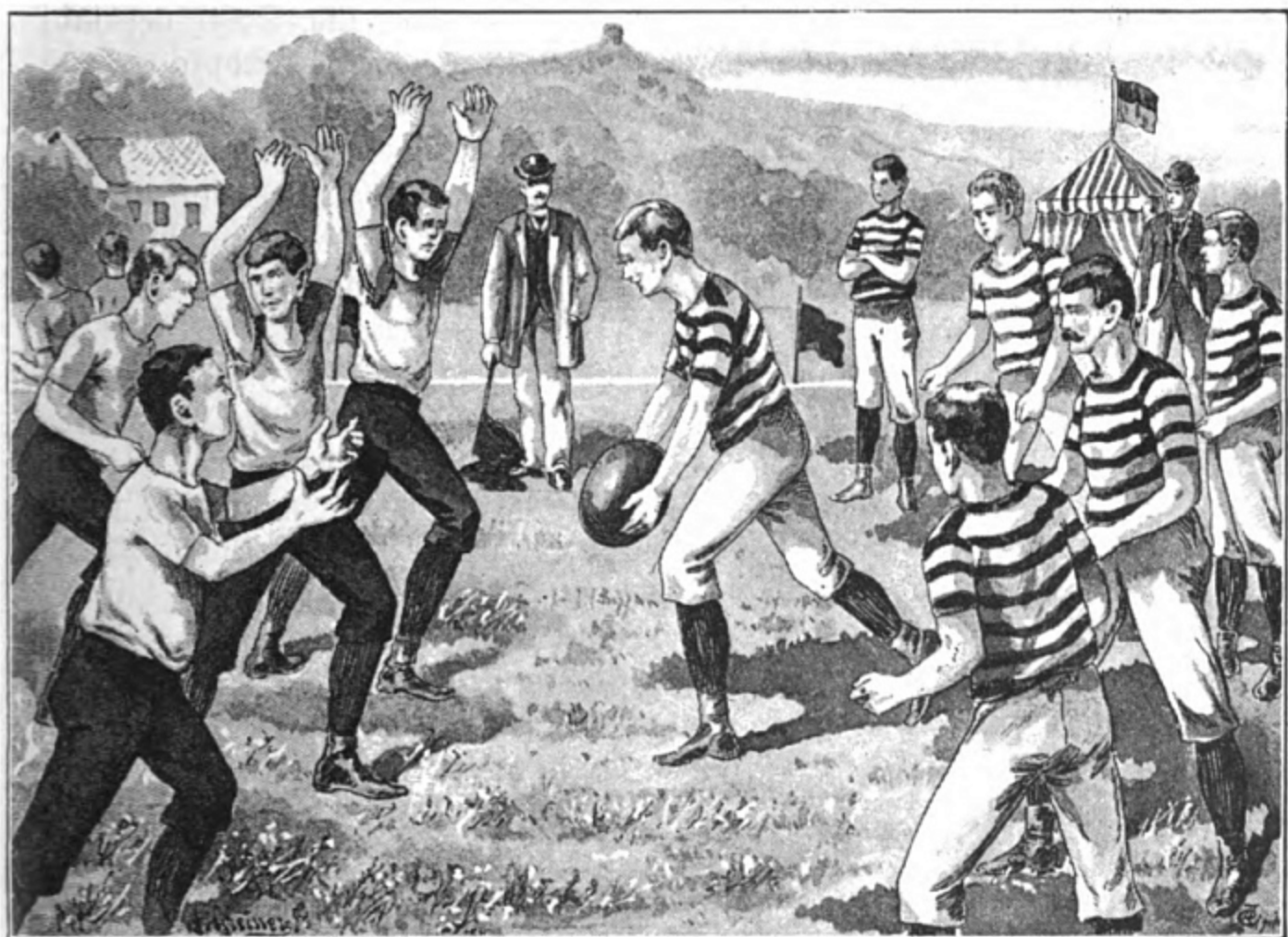


Fig. 58. Ein Freistauch.

Freistauch ausgeführt, nur muß der Fänger entweder selbst stauchen oder den Ball zu einem Platzstoß aufsetzen. Als Marke wird die Kerbe betrachtet.

Berührt der Ball die Marklinien oder ihre Flaggen (Eckflaggen ausgenommen) oder geht er in die Mark, so wird er auf eine der drei folgenden Weisen von der Partei, welche ihn im Spielplatz nicht zuletzt berührte, in den Spielplatz hereingebracht. a) Entweder läßt ihn ein Spieler im Spielfeld an der Stelle, wo er hinausging, aufspringen und läuft, staucht oder wirft den Ball weiter. Gelingt ihm dies nicht, so stellen sich b) die Stürmer beider Partien in zwei Reihen auf, der Ball wird senkrecht zur Marklinie in die Gasse, am besten durch einen Markmann geworfen. Ist der Ball vom Wind

abgetrieben und gelangt daher nicht senkrecht in die Gasse, so ist er falsch geworfen; wird er dagegen nicht rechtwinkelig geworfen und gelangt doch in die Gasse, so ist er gut; c) kann die Partei verlangen, den Ball nach 8) in den Platz zu einem Gedränge hereinbringen zu dürfen. Wird eine der drei Regeln verletzt, so darf die Gegenpartei den Ball nach c) in das Spiel bringen. Der Ball gehört nur in dem Fall nicht der Partei, welche ihn nicht zuletzt im Spielplatz berührte, wenn der Spieler ihn selbst in die Mark hereinträgt oder mit einem Körperteil, während er den Ball in Händen hat, die Marklinie berührt; berührt ein Spieler mit dem Ball oder dieser selbst die Eckflaggen oder gerät in die Malmark oder auf deren Linien, so ist der Ball tot und muß durch einen „Abstoß vom Mal“ wieder ins Spiel gebracht werden. Durch das Hereinwerfen von der Mark oder das Abprallen des Balles von einem Gegenstand kann natürlich kein „Freifang“ errungen werden, wohl aber von einem Abstoß oder „Abstoß vom Mal“ weg. Ein Ball ist auch dann in der Mark, wenn er wieder in den Spielplatz hineinrollt, ebenso ist ein Mal als „gut“ zu betrachten, wenn der Ball über die Querstange ging und vom Wind wieder zurückgeblasen wird.

Um zu verhindern, daß ein Spieler durch Lauern auf der Seite der Gegner ohne Mühe den Rahm von der Milch abschöpfen, d. h. ohne irgend welche persönliche Anstrengung dem Gegner schaden kann, ist eine sogenannte Abseitsregel eingeführt; dieselbe lautet: Ein Spieler ist abseits (d. h. darf nicht ins Spiel eingreifen), wenn er in einem Gedränge auf des Gegners Seite gerät oder wenn der Ball von einem Spieler seiner Partei hinter ihm gestoßen, berührt oder getragen wird oder ein Partner hinter ihm mit dem Ball rennt. Ein Spieler kann im feindlichen Im-Mal, jedoch nicht im eignen abseits sein, ausgenommen wenn ein Spieler seiner Partei einen Freistauch hinter der eignen Mallinie macht, in welchem Fall alle seine Partner hinter dem Ball stehen müssen. Ein Abseitsspieler darf weder mit dem Ball spielen noch während der Zeit, in welcher er abseits ist, einen Gegner, der den Ball hat, anrennen, halten oder sich ihm hindernd in den Weg stellen, außer derselbe ist mindestens 5 m weit mit dem Ball gelaufen, ebensowenig darf er sich einem Spieler, der auf den Ball wartet, auf mehr als 5 m nähern. Bei einem Bruch dieser Regeln kann die Gegenpartei entweder einen Freistauch nach g. oder ein Gedränge nach 4) verlangen. Bei unvorsätzlichem Abseitsspielen muß ein Gedränge auf der Stelle der Verletzung der Regel gemacht werden.

Ein Abseitsspieler ist wieder im Spiel; wenn 1) ein Gegner mit dem Ball 5 m vor ihn gelangt ist; 2) wenn der Ball durch einen Gegner gestaut wird oder einen solchen berührt; 3) wenn ein Gegner seiner Partei mit dem Ball in Händen vor ihn (d. h. zwischen ihn und das feindliche Mal) gerannt ist; 4) wenn der Spieler seiner Partei, welcher den Ball hinter ihm gestaut hatte, vor ihn gerannt ist.

Um dem Spiel einen befriedigenden Verlauf zu sichern, thut man gut daran, selbst bei den gewöhnlichsten Übungsspielen einen Schiedsrichter (bei

Schülern am besten, wie auch zu Anfang gesagt, einen Lehrer) aufzustellen. Bei Wettspielen ist er durch die beiden Parteien zu wählen; er wird dann noch von zwei Linienrichtern, die sich an den diagonal gelegenen Eckflaggen aufstellen und das Spiel in der Mark und Mal zu überwachen haben, unterstützt. Ersterer ist mit einer Pfeife und kleinen Fahne, letztere mit Flaggen ausgestattet. Alle Einwürfe und Reklamationen der Spieler sind sofort an den Schiedsrichter zu machen, da sie sonst nicht mehr gelten. Die verletzende Partei darf nie reklamieren resp. ihr Einspruch ist zu verwerfen. Während des Spieles ist der Schiedsrichter unumschränkter Richter,

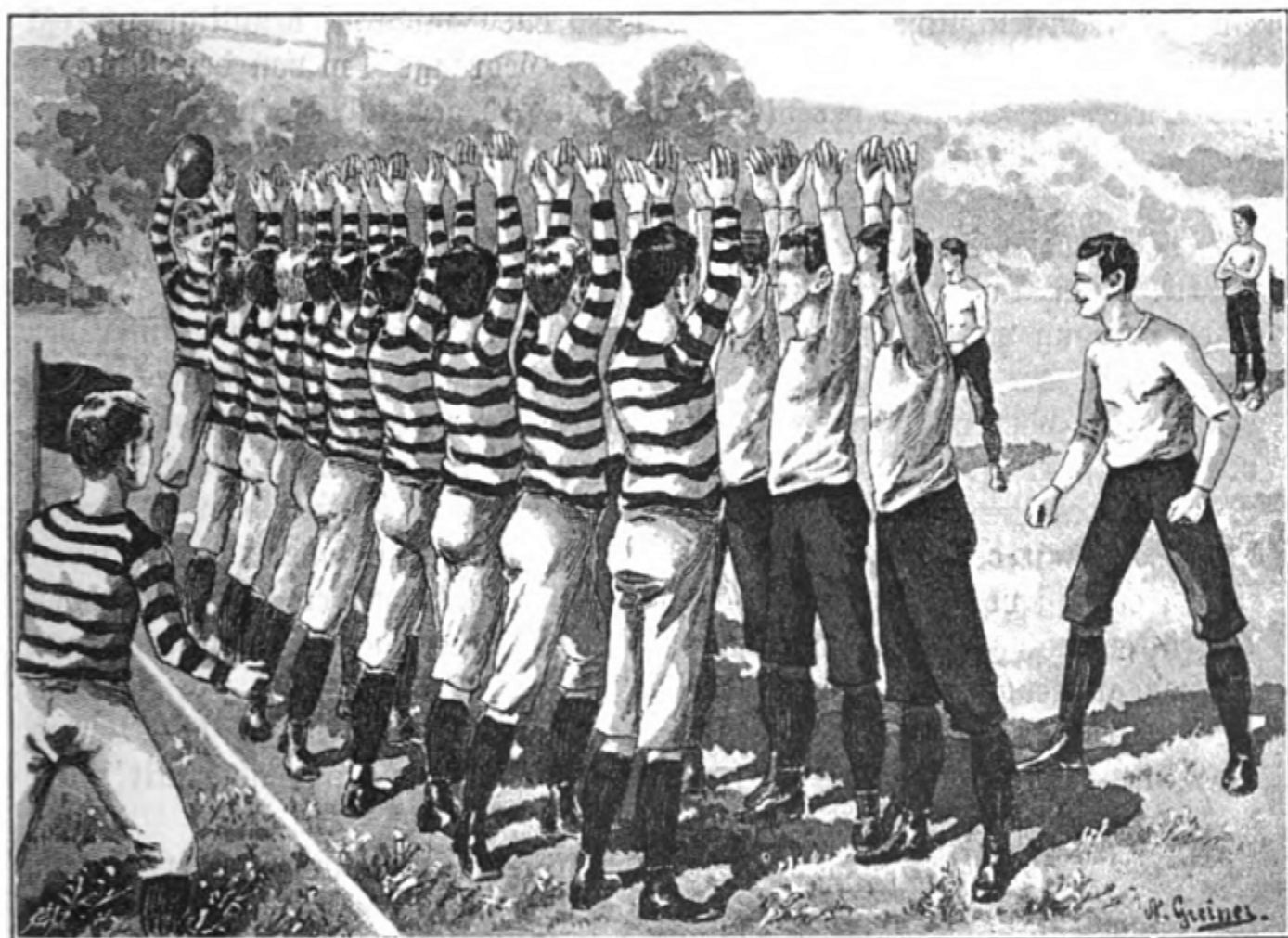


Fig. 59. Hereinbringen des Balles von der Mark.

alle Spieler mit Einschluß der Captains haben sich seinem Spruch, selbst wenn er falsch ist, zu unterwerfen. Außer in nachfolgenden Fällen muß er immer einen Einspruch der Gegenpartei erwarten, ehe er seine Pfeife ertönen läßt: 1) wenn ein Spieler einen Freifang macht und markiert; 2) wenn er bei einem Spieler absichtlich falsches und rohes Spiel bemerkt (der Betreffende darf vom Spiel ausgeschlossen werden); 3) wenn ein Spieler in einem Gedränge niederfällt und in gefährlicher Lage zu sein scheint; 4) wenn er vom Ball oder von einem Spieler, der den Ball trägt, berührt wird; 5) wenn er die Entscheidung eines Linienrichters nicht anerkennt; 6) wenn er das Spiel zu irgend einem Zweck aufhalten will; 7) beim Wechseln der

Seiten (halbe Spielzeit) und Schluß des Spieles. Der Schiedsrichter hat allein über die Länge der Spielzeit zu entscheiden und kann Extraverlängerungen wegen vorgefallener Verzögerungen erlauben. Er darf jedoch nicht eher „Wechsel“ oder „Schluß“ pfeifen, bis der Ball angehalten worden oder aus dem Spiel ist.

Zum Schluß mögen noch einige Bestimmungen erwähnt werden. Ein Versuch ist, wie schon oben gesagt, von einem Spieler gewonnen, wenn er zuerst die Hand auf den Ball im 3m-Mal des Gegners legt. Ein sogenanntes, „Handdrauf“ dagegen geht vor sich, wenn ein Spieler im eignen 3m-Mal seine Hand auf den Ball legen muß. Verletzt die angreifende Partei irgend ein Gesetz im feindlichen 3m-Mal, so wird ein Handdrauf bewilligt, verletzt aber der Verteidiger die Regeln, so soll ein Gedränge 4 m von der Mallinie der Stelle des Bruches der Regel im Spielfeld gegenüber gemacht werden.

Association.

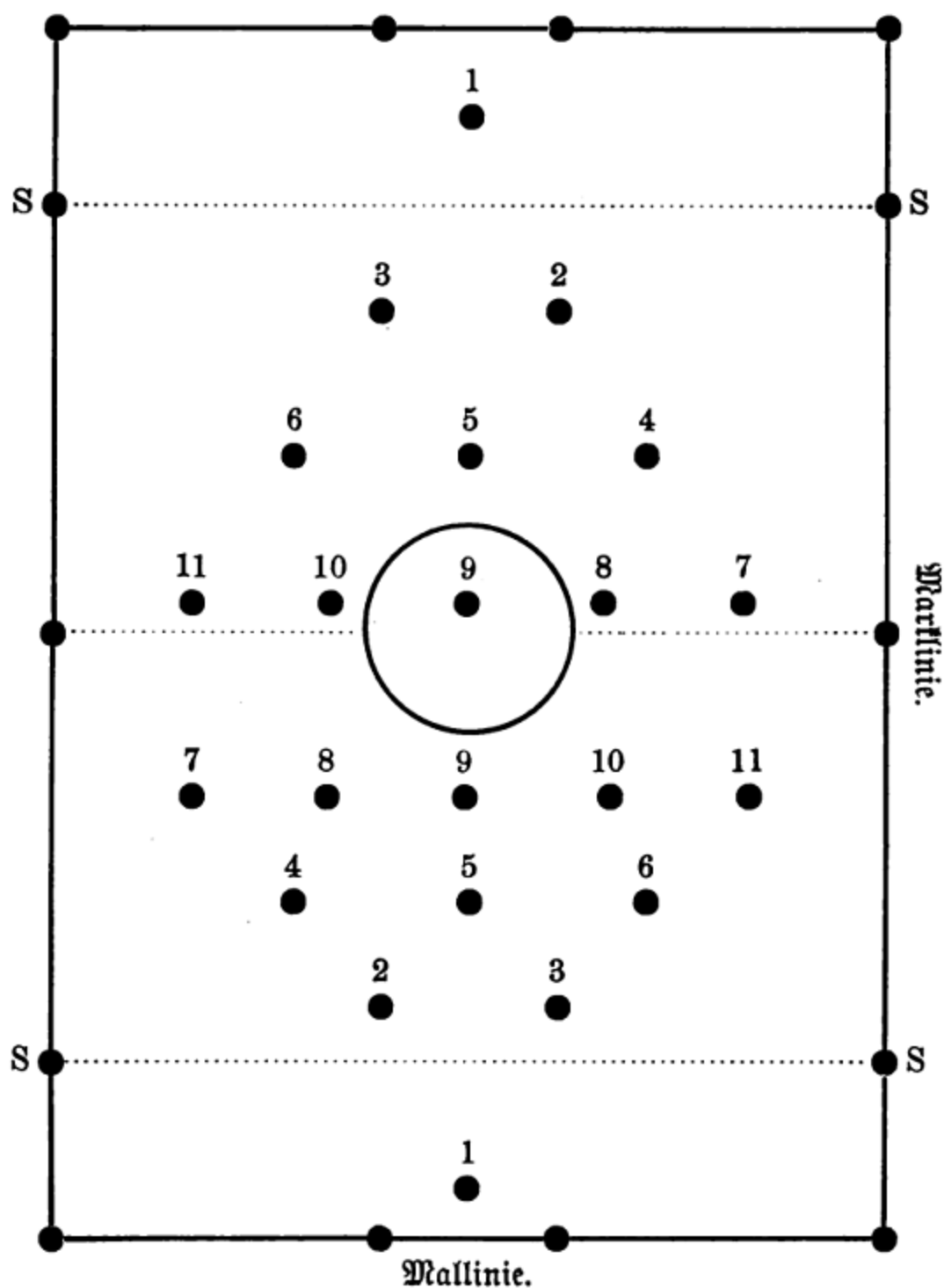
Die zweite Spielart unterscheidet sich von Rugby durch folgende Hauptpunkte. Der Ball ist kugelförmig, besitzt einen Durchmesser von 23 cm und einen Umfang von 55 cm. Er muß, um ein Mal zu erringen, unter der Querstange des Males so durchgestoßen werden (gleichviel ob dies durch den Gegner oder aus Ungeschicklichkeit durch die eigne Partei geschieht oder nicht), daß er ganz die Mallinie überschritten hat (im Unterschied von Rugby). Während des Spieles ist jedes Berühren, Stoßen oder Schlagen des Balles mit den Armen oder Händen verboten. Ausnahmen sind: Freistauch, Abstoß vom Mal, Eckball und Hereinwerfen von der Mark durch den Ausführenden. Der Thorwächter allein ist unter gewissen Bedingungen hiervon ausgenommen.

Durch diese Bestimmung ist das gegenseitige Zwerfen des Balles nicht mehr angänglich, das ganze Spiel wird deshalb nur noch mit Hilfe des Fußes betrieben.

Der Spielplatz hat eine Länge von 100—160 m auf eine Breite von 50—80 m. In die Mitte der Mallinien kommen die 2,5 m hohen und 7,35 m weiten Male, welche häufig zum Schutz gegen das eindringende Publikum mit Netzen umhängt werden, so daß sie einen vorn offenen Käfig bilden. An den Ecken in der Mittellinie und 11 m von den Ecken auf den Marklinien stehen Flaggen. Die Mal-Mark und die Linien S S S S (Sühnungslinien) werden am besten mit Kalkmilch auf den Boden gezeichnet. Um den Mittelpunkt des Spielfeldes geht ein Kreis von 9 m Radius. Die Wahl der Seiten und der Abstoß erfolgt unter den nämlichen Bedingungen wie bei Rugby. Fällt der Ball sogleich in der Mark auf, so braucht er nicht noch einmal (wie bei Rugby) abgestaucht zu werden. Vom Abstoß kann (wie bei Rugby) kein Mal direkt errungen werden, ebensowenig durch einen Freistauch (einen einzigen Fall ausgenommen).

Prallt der Ball an der Querleiste oder den Pfosten des Males ab und rollt in den Spielplatz zurück, so ist er „im Spiel“. Geht er dagegen

über die Mal- oder Marklinie, gleichviel ob in der Luft oder auf dem Boden, so ist er „aus dem Spiel“. Ist der Ball in der Mark, so hat ihn ein Spieler der Partei, welche ihn nicht zuletzt im Spiel berührte, auf folgende Weise wieder ins Spiel hereinzubringen. Er muß sich auf der Marklinie, das Gesicht dem Spielfeld zugewandt, aufstellen und hat den



1 Thorwächter, 2 — 3 Malmänner, 4 — 6 Markmänner, 7 — 11 Stürmer.

Ball über dem Kopf hinweg in irgend einer Richtung in das Feld hereinzuwerfen. Der Ball ist sofort nach dem Wurf im Spiel. Der Werfende darf jedoch erst dann weiter spielen, wenn der Ball von einem andern Spieler berührt wurde.

Wurde der Ball von einem Gegner hinter die Mallinie gestaut, so ist er durch einen Verteidiger 6 m in senkrechter Linie vom nächst gelegenen

Malpfosten wieder ins Spiel zu bringen. Gerät der Ball dagegen durch einen Verteidiger hinter das Mal, so muß ihn ein Gegner, 1 m von der nächsten Eckflagge entfernt, stauchen. Seine Partner dürfen sich dem Ball auf nicht mehr als 6 m nähern. Die Verteidiger brauchen sich nicht notgedrungen auf ihrer Mallinie aufzustellen.

Der Thorwächter darf in seiner Hälfte des Spielfeldes die Hände zur Verteidigung seines Males zum Vorwärtsschlagen oder Werfen nach jeder Richtung benutzen, mit dem Ball darf er jedoch nicht laufen, sondern nur einen Anlauf zum Stoßen nehmen. Er kann während des Spieles gewechselt



Fig. 60. Eine Spielszene aus Associationsfußball.

werden, doch dürfen nie zwei Spieler einer Partei als Thorwächter zu gleicher Zeit fungieren. Alle Fehler sind durch Freistöße zu sühnen; bei denselben darf der Stoß nach beliebiger Richtung gemacht werden. Der Ball kommt dabei auf den Boden zu liegen, der Gegner darf sich auf höchstens 5 m nähern. Der Ball ist nicht eher im Spiel, als bis er sich einmal um sich selbst gedreht hat. Durch einen Freistoß kann nie ein Mal errungen werden; der Ball darf vom Stoßenden, ehe ersterer (der Ball) von einem andern Spielenden berührt wird, nicht gespielt werden. Der Anstoß, Abstoß vom Mal und Eckball sind als Freistöße zu betrachten, nur müssen beim ersteren die Gegner 10 m entfernt stehen.

Jedes Beinstellen, Schlagen, Stoßen, Benutzen der Hände und Arme zum Halten oder Wegdrängen eines Gegners, überhaupt jedes Rohspielen ist verboten. Das Überlaufen eines Gegners ist nur dann erlaubt, wenn dieser nicht nur mit dem Gesicht dem eignen Mal zu steht, sondern nach der Meinung des Schiedsrichters auch absichtlich hindert.

Stellt ein Spieler innerhalb der Sühnungslinie einem Gegner absichtlich ein Bein oder hält ihn oder berührt den Ball, so kann der Schiedsrichter auf Verlangen der Gegenpartei einen Freistauch gewähren, der unter folgenden Bedingungen ausgeführt wird: „Alle Spieler beider Parteien, mit Ausnahme des Stoßenden und des Thorwächters, der bis auf 6 m sich von seinem Thor entfernen darf, haben sich 6 m hinter die Sühnungslinie zurückzuziehen, der betreffende Gegner darf von irgend einem Punkt der Sühnungslinie den Ball stauchen. Ein Mal kann durch diesen Stoß, der alleinig vom Schiedsrichter bestimmt werden kann, errungen werden.“

Die Kleidung sei trotz etwaiger kalter Witterung so leicht als möglich, wollenes Tricot, weite Kniehosen und starksohlige Schnürstiefel genügen. Rugby spiele man nicht bei über 15° Wärme. Überhaupt hüte man sich nach dem Spielen vor rascher Abkühlung.

Lawn Tennis.

Dieses Spiel ist eine Übertragung des mittelalterlichen Jeu de Paume vom Ballhaus ins Freie und hat seit dem Jahr 1876 einen wahren Siegeslauf über die gebildete Welt beider Hemisphären gehalten. Es ist, wie z. B. Schlittschuhlaufen, eine Modesache geworden, ja Lawn Tennis spielen zu können, gehört heute zum guten Ton.

Der Hauptgrund seiner schnellen Verbreitung liegt sowohl in der Einfachheit seiner Spielregeln, als auch darin, daß 2—4 Personen, die ja schnell gefunden sind, daran teilnehmen können, und endlich darin, daß es eines jener wenigen harmlosen Vergnügungen ist, das auch den Damen eine angenehme und gesundheitsfördernde Bewegung im Freien bietet.

Die Grenzen und die Linien der inneren Höfe des Spielplatzes, hier Spielhof genannt, werden vermittelt Kaltmilch entweder auf einen ebenen Rasenboden oder einer Zement- resp. Asphaltfläche aufgetragen. Der Spielhof hat eine Länge von 24 m auf $8\frac{1}{2}$ m Breite. Die Mitten der Breitseiten werden durch die Mittellinie, die der Längsseiten durch die Netzklinie verbunden. 90 cm von den Enden der letzteren sind bei AA zwei 1,07 m hohe Pfosten vermittelt Haltetaue zu befestigen. An die Pfosten knüpft man ein Netz, das demnach eine Länge von 10,3 m besitzt. Da es nicht ganz straff angezogen werden kann, so ist es in der Mitte nur 91 cm, an den Enden dagegen 1,07 m hoch zu machen. Zu beiden Seiten des Netzes, in paralleler Entfernung von 6,5 m werden noch die Bedienungss- oder Einschenklinien gezogen und somit die Einschenkfelder I, II, III und IV gebildet.

Die Spielgerätschaften bestehen für jeden Spieler aus einem Schläger, dem sogenannten Raket und aus einem Duzend Bällen. Während für

erstere keine bestimmten Formen und Gewichte vorgeschrieben sind, müssen letztere 7,5 cm Durchmesser besitzen und 55 g wiegen.

Bei einem Spiel zu zwei Personen übernimmt jede eine Hälfte des Spielhofes, so daß die Spieler durch das Netz voneinander geschieden sind. Derjenige, welcher das Spiel eröffnet, heißt Einschenker, der andre Empfänger. Sind durch Losen diese beiden Ämter entschieden, so kann das Spiel, dessen Zweck in kurzem folgender ist, beginnen.

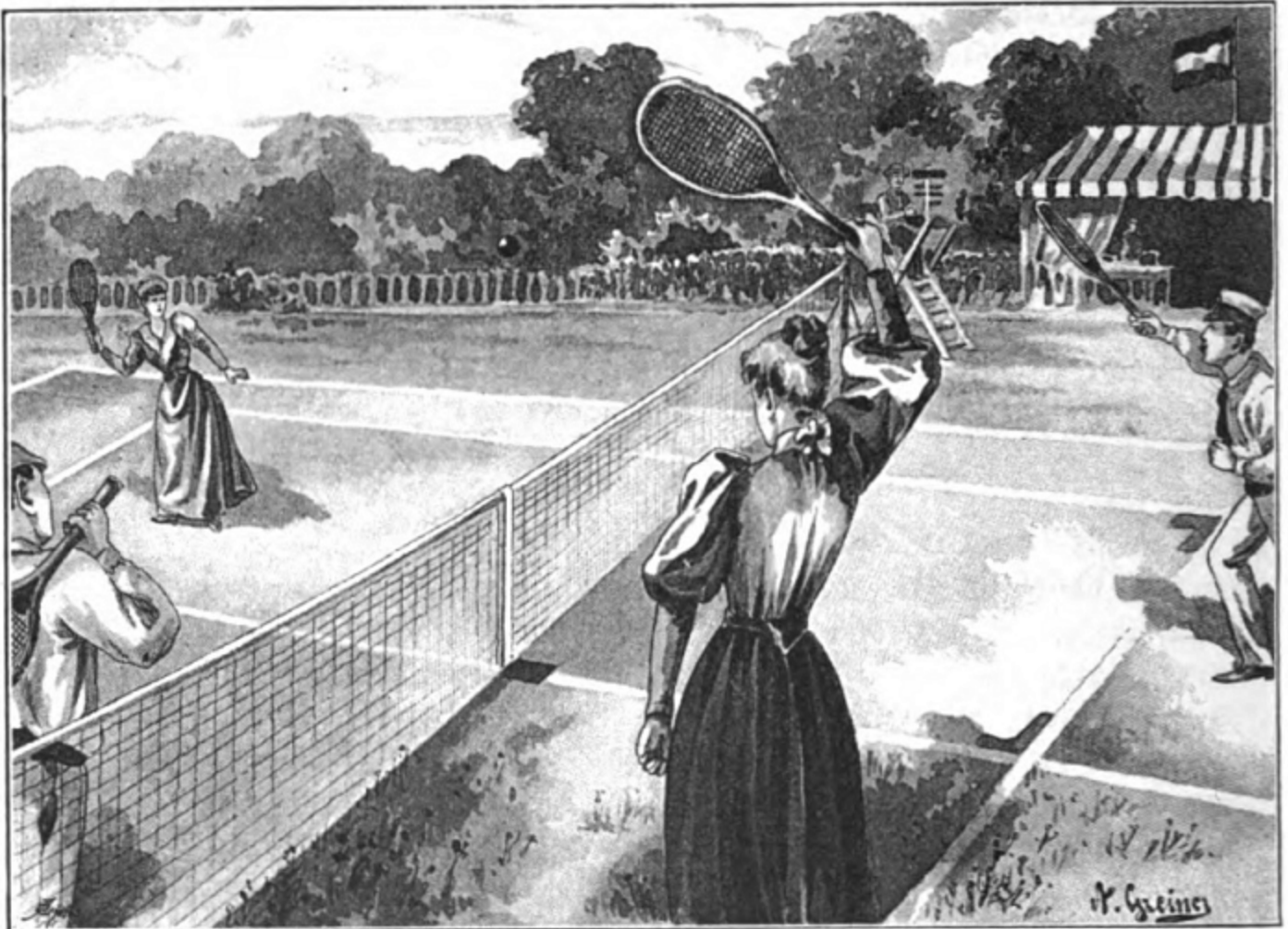
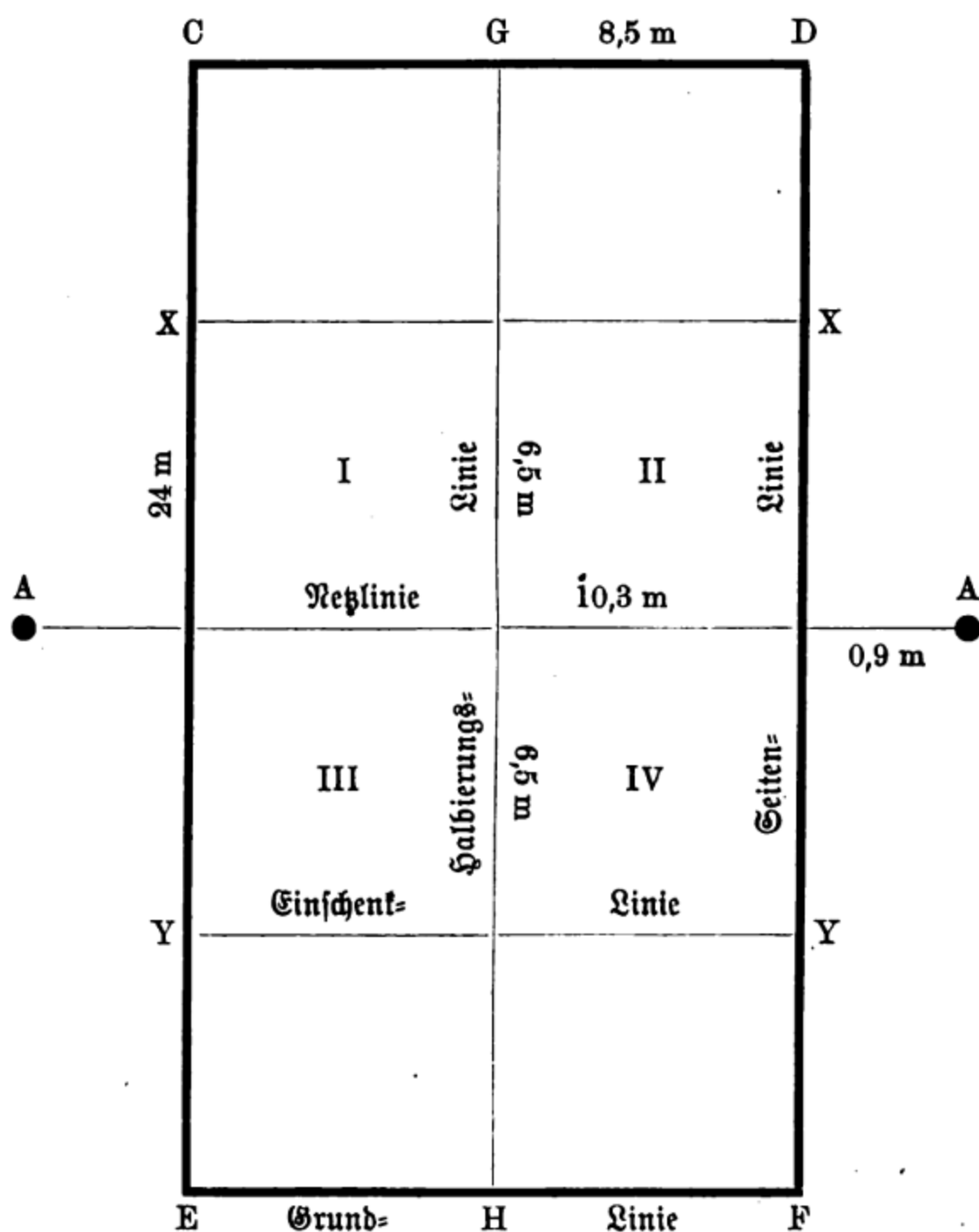


Fig. 61. Lawn tennis. Doppelspiel: Ein Flugschlag.

Der Einschenker muß von der rechten Hälfte seiner Grundlinie in das diagonal jenseit des Netzes gelegene Einschentfeld oder auf die Linien, welche es einschließen, den Ball schlagen, also z. B. von HF nach Hof I. Der Empfänger läßt den Ball dort einmal aufspringen und hat ihn dann übers Netz zum Einschenker zurückzuschlagen. (Diesen Vorgang nennt man kurz Einschenken.) Der Ball wird nun so lange übers Netz herüber- und hinübergeschlagen, bis ein Fehler gemacht wird, worauf der Einschenker von der linken Hälfte seiner Grundlinie nach Hof II einzuschicken hat.

Beim Einschenken sind folgende Punkte zu beachten. 1) Der Einschenker muß im Augenblick des Einschens einen Fuß hinter, den andern auf der Grundlinie haben. 2) Der Ball muß ins diagonal gelegene Feld des Gegners gehen. 3) Das Einschenken hat abwechselnd von der rechten

und linken Hälfte der Grundlinie, immer von der rechten aus beginnend, zu erfolgen; wird einer der eben aufgeführten Einschenkfehler gemacht, so muß nochmals vom nämlichen Hof aus eingeschenkt werden. Allein zwei gemachte Einschenkfehler verschaffen dem Gegner (Empfänger) 1 Schlag oder 15 Punkte. Man zählt nämlich beim 1. Schlag 15, beim 2. 30,



Plan zum Einzelspiel.

beim 3. 40, beim 4. 50 Punkte. Berührt der eingeschenkte Ball das Netz oder rief der Empfänger beim Einschenken, er sei „nicht fertig“, so gilt dies als Versuchsball (let) und zählt nichts. Ein solcher Versuchsball hebt jedoch einen Fehler nicht auf. Gewinnt ein Spieler zuerst 4 Schläge, so gewinnt er die Partie mit Ausnahme folgenden Falles. Stehen beide Spieler auf 40 Punkte oder 3 Schlägen, so sagt man, sie stehen auf „Einstand“

(deuce). Um die Partie gewinnen zu können, muß ein Spieler nach „Einstand“ 2 Schläge mehr gewinnen als der Gegner, da sonst beide wieder auf „Einstand“ kommen (d. h. wenn der eine 4 Schläge und der andre 3 Schläge gemacht hat, so muß der erste noch einen Schlag, also 5 verzeichnen, gegen 3 des Gegners, andernfalls steht dieser bei Gewinn eines Schläges ebenfalls auf 4 Schlägen).

Der eingeschenkte Ball ist so lange im Spiel, bis einer der nachfolgenden Fehler gemacht wird. 1) Wenn er vom Empfänger durch seinen ersten Schlag im Flug erwidert wird; 2) wenn er ins Netz geht oder außerhalb des Spielhofes die Erde oder überhaupt einen Spieler oder irgend etwas, das dieser an sich trägt (sein Raket im Augenblick des Schlagens ausgenommen), gleichviel ob innerhalb oder außerhalb des Spielhofes berührt; 3) wenn er von einem Spieler mehr als einmal hintereinander geschlagen wird; 4) wenn er im Flug erwidert wird, ehe er das Netz passierte; 5) wenn er das Netz vor seinem ersten Auffallen nicht passierte; 6) wenn er den Boden zweimal hintereinander auf einer Seite des Netzes berührte, mag er auch beim zweiten Mal außerhalb des Hofes niederfallen; 7) wenn ein Spieler das Netz oder dessen Pfosten berührt (Raket eingeschlossen); 8) wenn ein Spieler in des Gegners Feld gerät (z. B. durch Hinüberspringen übers Netz, um einer Berührung mit diesem auszuweichen). In allen diesen Fällen gewinnt der Gegner einen Schlag. Nr. 3 hat für alle Vorkommnisse Geltung, mag ein Spieler Empfänger oder Einschenter sein und der Ball berührt ihn noch im Flug oder nach dem ersten Aufspringen.

Zu beachten ist, daß erst zwei Einschentfehler dem Gegner einen Schlag verschaffen.

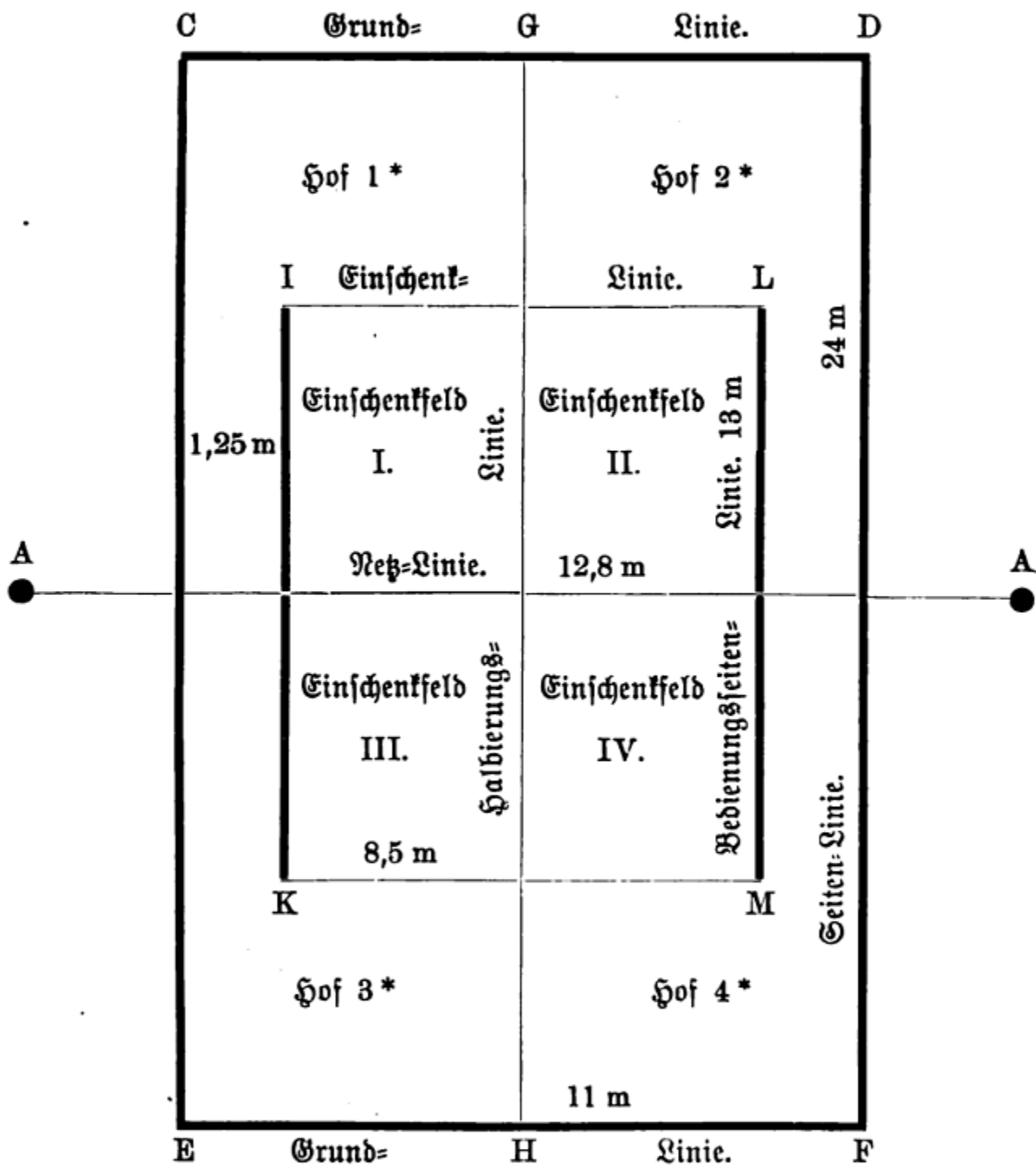
Um das ganze Spiel, den sogenannten Satz, erlangen zu können, muß ein Spieler 6 Partien gewinnen. Man kann jedoch übereinkommen, im Fall beide Spieler auf 5 Partien, also gleich oder wie man dann sagt auf „Spiel für alle“ stehen, ähnlich wie bei den Partien durch 2 auf „Spiel für alle“ gewonnene Partien zu entscheiden. Der Schlag oder die Partie, mit der ein Spieler bei diesen Gelegenheiten dem Gegner eventuell vorkommt, heißt „Vorteils-Schlag“ resp. „-Partie“. Ein vollständiges Spiel (Satz) besteht demnach aus verschiedenen Partien, diese wieder aus Schlägen oder Punkten.

Liegen die Höfe ungünstig, so daß der eine Spieler dem andern gegenüber benachteiligt erscheint, so können die Spielhofhälften nach einer bestimmten vorher festzustellenden Anzahl von Partien gewechselt werden.

Spiele drei oder vier Spieler, so wird der Spielhof vergrößert. Zu diesem Zweck zieht man in einer Entfernung von 1,25 m nach außen von den Seitenlinien (die jetzt den Namen Bedienungseitenlinien erhalten), neue Seitenlinien. Die Grundlinie wird demnach um 2,5 m vergrößert und das Netz dementsprechend um 90 cm vom Ende der Netzklinie hinausgerückt. Die Länge des Netzes beträgt demnach 12,8 m. Die Bedienungslinien bleiben die alten, dürfen aber nicht verlängert werden. Die Bedienungseitenlinien

bleiben sehr oft in ihrer ganzen Länge stehen, d. h. werden bis zur Grundlinie verlängert, damit der Hof auch für zwei Spieler brauchbar sei.

Die durch Netz- und Halbierungslinien erhaltenen 4 gleichen Teile nennt man Höfe, und zwar je vom Spieler betrachtet, rechte und linke Höfe. Die von Netz-, Halbierungs-, Bedienungs- und Bedienungssseitenlinien eingeschlossenen Vierecke dagegen Einschenkfelder.



Plan zum Doppelspiel.

Daß Einschenken, daß die ganze Partie (game) hindurch von der nämlichen Person zu erfolgen hat, wird folgendermaßen verteilt. Bei drei Personen spielt einer gegen die beiden andern, er schenkt in der ersten, dritten, fünften u. s. w., die Gegner abwechselnd in der zweiten, vierten, sechsten u. s. w. ein, falls der einzelne Spieler anfängt. Bei den Spielern wechselt immer ein

Gegner mit einem Partner ab, so daß erst nach vier Partien der gleiche Spieler wieder zum Einschenken gelangt.

Das Einschenken wird am besten folgendermaßen betrieben. Man wirft den Ball ungefähr in die Gegend des Ohres und gibt ihm mit dem Raket durch einen Ruck im Handgelenk einen Schlag. Trifft das Raket den Ball nicht, so ist dies selbstverständlich kein Einschenkfehler. Beim Spiel zu vier oder Doppelspielen darf ein eingeschenkter Ball nicht vom Partner des Empfängers erwidert werden, analog ist es ein Fehler, wenn der Ball

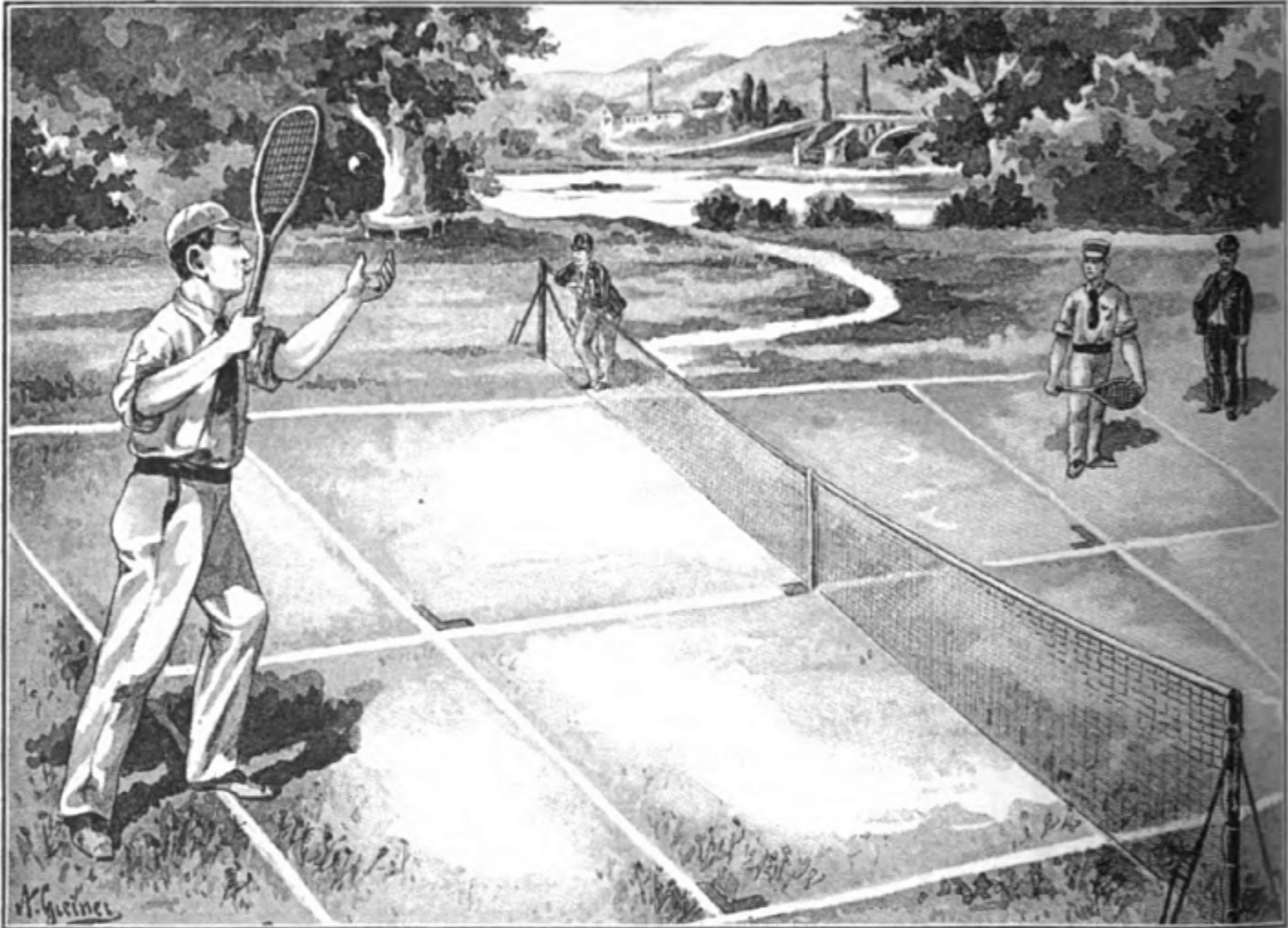


Fig. 62. Lawn Tennis. Einzelspiel: Das Einschenken.

während des Spieles den betreffenden Partner berührt. Um schwächeren Spielern stärkeren gegenüber Vorteil zu geben, können erstere Vorgaben erhalten, welche zu erklären jedoch über den Rahmen dieser Abhandlung gehen würde. Ich verweise daher über diesen Punkt, sowie namentlich über das Abhalten von Wettspielen, Notieren des Spielverlaufes auf Spezialwerke.

Das Krieket oder Thorballspiel.

Bei diesem Spiel wirken 22 Mann, in 2 Partien geteilt, sowie zwei Richter mit. Das Spielfeld hat eine unbegrenzte Ausdehnung und sei in der Hauptsache so eben wie möglich. In der Mitte des Platzes werden

in einer Entfernung von 20 m je 3 Stäbe, die 4 cm dick, 7 cm voneinander stehen und 70 cm über den Boden hervorragen, eingeschlagen und auf sie zwei Barren gelegt. Das ganze Machwerk nennt man „Thor“. 1,2 m von diesem entfernt zieht man den unbegrenzten Korbstrich. Durch das Thor selbst geht der 2 m lange Thorstrich, er wird an seinen Enden rechtwinklig nach rückwärts gebogen. 20 m von diesem steht ein zweites, dem ersten völlig gleiches Thor. Der Raum zwischen beiden Thoren, auch Wickets genannt, heißt Spielbahn, er sollte eben wie ein Billard sein.

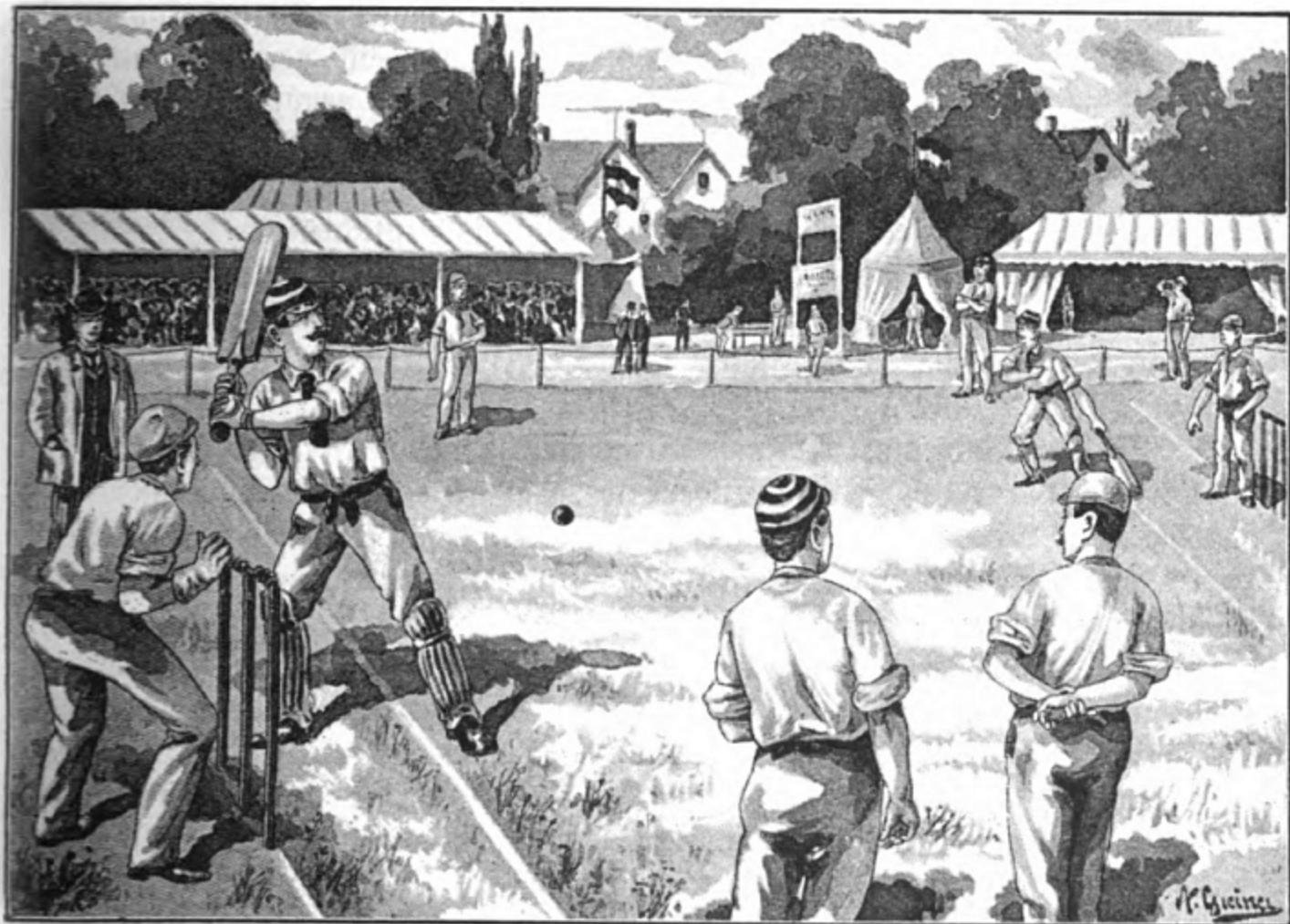


Fig. 63. Krieket: Eine Spielszene.

Die Spielgerätschaften bestehen aus 2 Keulen und 1 Ball, der meistens aus gepreßtem, mit Berg umsponnenem und in rotes Leder eingnähtem Kork besteht. Er besitzt dadurch eine ziemliche Härte und doch eine bedeutende Elastizität. Sein Durchmesser ist beiläufig 7—7,5 cm, sein Gewicht 160 g. Die Keulen sind meistens aus gehämmertem Weidenholz, in welche der Handgriff, meistens aus zusammengeleimten spanischen Rohrstücken bestehend (um eine gute Federung zu erzielen), eingelassen ist. Die Länge der Keule darf 1 m, die Breite 10,5 cm nicht übersteigen.

Die Spieler werden, wie schon gesagt, in 2 Parteien, in die Verteidiger und die Angreifer geschieden. Erstere schicken 2 ihrer Leute an je eines der Thore, letztere ebenfalls, die übrigen Angreifer verteilen sich je

nach Angabe ihres Captains übers Feld. Die 9 übrig bleibenden Verteidiger können sich, bis die Reihe zu spielen an sie kommt, die Zeit vertreiben wie sie wollen, ihre zwei Partner dagegen, Schläger genannt, stellen sich in den Raum zwischen Thorstrich und Kerbstrich. Von den obengenannten zwei Angreifern dagegen steht der eine, der Thormächter, hinter einem der Thor, der andre, der Einschenker, am zweiten Thor. (S. Abb. 64.)

Der Zweck des Spieles ist folgender: der Einschenker sucht seinen Ball so nach dem gegenüberliegenden Thor zu werfen, daß die Barren herunterfallen. Der dort befindliche Schläger dagegen verhindert diese löbliche Absicht mit seiner Keule und sucht den Ball fortzuschlagen. Gelingt ihm dies, so wechselt er mit seinem Partner so oft die Plätze, bis der Ball von den im Feld zerstreuten Angreifern (auch Fielders, Scouts genannt), zum Einschenker oder Thormächter zurückgeworfen ist. Das einmalige Wechseln der Plätze (d. h. das Zurücklegen von 20 m) nennt man einen Lauf (Run). Durch die Mehrzahl derselben wird das Wettspiel entschieden.

Der Einschenker hat auf folgende Punkte sein Augenmerk zu richten. 1) Er muß im Augenblick des Einschenkens stets den einen Fuß hinter dem Thorstrich und zwar noch innerhalb des Retourstriches auf dem Boden haben.

2) Der Ball muß mit gestrecktem Arm eingeschenkt, darf daher nicht geworfen oder ruckweise geschleudert werden. Bei Übertretung einer der beiden Fälle erhält die Gegenpartei einen „Kein Ball“ (siehe später). Wirft der Einschenker den Ball so hoch oder so weit vom Thor ab, daß der Schläger nicht schlagen kann, so erhält des letzteren Partie einen „Weitball“. Hat der Einschenker fünf gültige Bälle eingeschenkt, so ruft der Richter, im Fall sich der Ball in Händen des Einschencers oder Thormächters befindet, „Wechsel“, d. h. das Einschenken muß jetzt vom Thor des Thormächters aus erfolgen. Es ist daher das einfachste, der Einschenker wird Thormächter und der Thormächter Einschenker, denn letzterer darf nie zwei Wechsel hintereinander einschenken (d. h. daß er einfach ans andre Thor gehen und von dort einschenken würde).

Der Schläger dagegen muß, solange der Ball im Spiel ist und er (Schläger) gerade keinen Lauf macht, mindestens einen Körperteil oder wenigstens die Keule innerhalb des Thor- oder Kerbstriches auf dem Boden haben, da sonst der Thormächter oder ein anderer Angreifer nur die Stäbe mit dem Ball oder, wenn sie letzteren in der Hand haben, mit dieser selbst die Barren zu Fall zu bringen brauchen, um den Schläger auszumachen (d. h. er geht ab, ein Partner nimmt seine Stelle ein). Sind 10 Spieler der Verteidiger aus, so gelangen die Angreifer ans Schlagen, und erstere übernehmen die von letzteren innegehabte Stellung. Jede Partei muß zweimal am Schlagen gewesen resp. 2 Verteidigungen gemacht haben, um das Wettspiel entscheiden zu können.

Ruft der Richter „Fehlball“, „Weitball“ oder „Beie“, so erhält nicht der betreffende Schläger, sondern seine Partei einen Lauf gutgeschrieben,

d. h. man zählt sie eben beim Schluß der Verteidigung den Läufen der betreffenden Partei hinzu.

Ein Schläger ist nun in folgenden Fällen „aus“: 1) Wenn der eingeworfene Ball das Thor zu Fall bringt, gleichviel ob er vorher die Keule berührte oder nicht. 2) Wenn der Ball nach einem Keulen- oder Handschlag (Handgelenk jedoch ausgenommen) durch einen Angreifer gefangen wird, ehe er die Erde berührte. 3) Wenn beim Schlagen des Balles (vorausgesetzt, daß er nicht durch die Hand oder Keule berührt wurde) der Schläger nicht an seinem Platz war, und der Thorwächter das Thor mit seinem

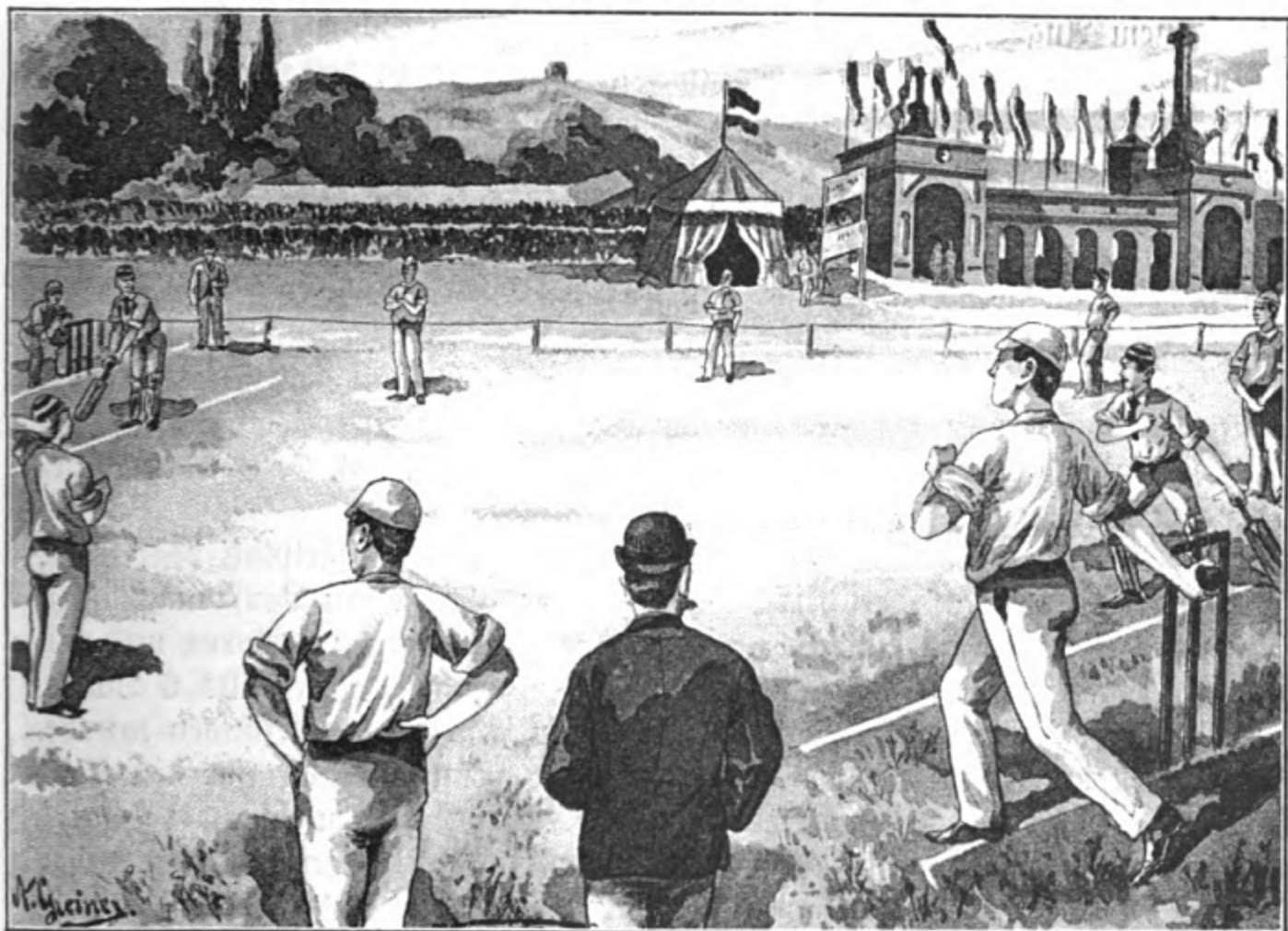


Fig. 64. Das Krieket: Einschenken.

Arm oder Hand umwirft (wobei er jedoch den Ball in Händen haben muß). 4) Wenn er mit irgend einem Körperteil den Ball aufhält, der nach dem Urteil des Richters am Thor des Einschenters direkt auf sein Thor zugegangen wäre und dasselbe hätte treffen müssen. 5) Wenn er während des Schlagens das Thor mit seiner Keule, irgend einem Körperteil oder Kleidungsstück umwirft. 6) Wenn er unter dem Vorwand des Laufens u. s. w. den Angreifern hinderlich am Fangen des Balles ist.

Einer der beiden Läufer ist „aus“: 7) Wenn beim Laufen oder wenn sonst der Ball im Spiel ist, der Schläger nicht auf seinem Platz ist und sein Thor vom Ball, nachdem dieser einen Angreifer berührt hat, oder von

einem, der den Ball in Händen hat, durch Arm oder Hand getroffen wird. 8) Wenn er den Ball, solange er im Spiel ist, aufnimmt, falls dieses von der Gegenpartei nicht gewünscht wird. 9) Wenn der Ball geschlagen und durch irgend einen Teil seines Körpers aufgehalten wurde und der Schläger ihn nochmals zu schlagen sucht (ausgenommen es geschieht zur direkten Rettung seines Thores). Bei 1) sagt man: Der Schläger ist: Geballt. Bei 2) gefangen. 3) ausgestoßen. 4) vorgestanden. 5) selbst gestoßen. 6) abgelassen. Bei 7) sagt man Feldhindernis. 8) Anfassen des Balles. 9) Ball zweimal geschlagen.

Wird der Ball nach einem Schlag, noch ehe er die Erde berührte, von einem Angreifer gefangen, so ist der betreffende Schläger „aus“, keine Läufe dürfen mehr entstehen, der Ball ist als „tot“ zu betrachten. Haben sich die Schläger beim Laufen gekreuzt, so soll derjenige, welcher nach dem umgeworfenen Thor läuft, „aus“ sein, im andern Fall ist der „aus“, der das umgestoßene Thor verlassen hat. Durchläuft ein Schläger nicht die ganze Strecke zwischen beiden Korbstrichen, so muß der Richter einen Anapplauf, der nicht gezählt wird, melden.

Der Thorwächter hat hinter dem Thor zu stehen. Nimmt er den Ball, um damit den Schläger auszustossen, ehe der Ball das Thor passiert hat, oder hindert er den Schläger durch Rufen oder eine Bewegung, so ist der betreffende Läufer nicht „aus“ (wenn er nicht Nr. 6, 7, 8 oder 9 gebrochen hat).

Wird der Ball über die Barrieren, welche den Spielplatz begrenzen, geschlagen, so erhält der betreffende Schläger ohne einen Lauf machen zu brauchen, 6 Läufe angeschrieben. Geht der Ball dagegen verloren und ein Angreifer ruft „Ball verloren“ so erhält der Schläger ebenfalls 6 Läufe, er darf jedoch keine weiteren machen, bis der Ball wieder gefunden wurde. 5 Läufe werden dem Schläger gutgeschrieben, wenn ein Angreifer den Ball anders als mit einem Körperteil aufhält, z. B. mit seinem Hut.

Um nochmals auf die oben erwähnten Fehlbälle zu kommen, möge noch Folgendes dienen. Bekanntlich erhält der schlagende Partner, nicht aber der Schläger einen Lauf, schlägt er jedoch nach einem solchen Fehl- oder Weitball oder Überwurf, d. h. wenn der Ball so hoch über das Thor geht, daß er nach der Meinung des Schiedsrichters nicht geschlagen werden kann, und macht dadurch mehr als einen Lauf, so werden auch diese der Partei angeschrieben. Wird ein eingeschenkter Ball nicht geschlagen und geht z. B. hinter das Thor, so werden die Läufe, die eventuell gemacht werden, der Partei gutgeschrieben, man nennt sie Beien; überhaupt sucht ein Schläger, solange der Ball nicht in den Händen des Einschöpfers oder Thorwächters zur Ruhe gekommen ist, soviel Läufe (gleichwohl für sich oder die Partei) zu machen, ohne befürchten zu müssen, ausgemacht zu werden.

Fassen wir daher das Gesagte nochmals kurz zusammen, so erhalten wir folgendes Bild. Die Angreifer suchen so rasch wie möglich durch vorzügliches Zusammenspielen die Verteidiger abzubringen, um dann selbst

deren Plätze einnehmen zu können. Der Einschenker mache keinen Einschenkfehler, sondern suche ebenso wie der Thorwächter so rasch wie möglich die Thore zu zerstören. Die Schläger dagegen seien auf ihrer Hut, lassen lieber einen Ball an der Keule abprallen als mutwillig ihr Thor zu opfern, spielen daher für den Ruhm der Partei und nicht für den eignen. Kridet verlangt den ganzen Mann, ist daher ein Spiel zur Erlernung von Charakterfestigkeit, kühler Überlegung, raschem Blick und wohlüberlegter, ebenfalls rascher Handlungsweise, starkem sicheren Arm und Auge. Aus diesen Gründen ist es daher kein Wunder, daß es in England schon von frühester Jugend in Fleisch und Blut übergeht. Ja die berühmtesten Schläger und Einschenker sind angesehenere als das hervorragendste Parlamentsmitglied. Ganz England, von dem simplen Stallknecht bis zum Lord, von der Gouvernante bis zur Lady, kurz, Männlein wie Weiblein verfolgen mit einem Eifer, der seinesgleichen sucht (etwa wie in Deutschland eine Reichstagswahl das öffentliche Interesse in Anspruch nimmt), den Verlauf der großen Wettspiele, die alljährlich zwischen australischen, indischen, amerikanischen, afrikanischen und englischen Kridetmannschaften stattfinden. Jeder einzelne Spieler ist so und so hoch taxiert, hohe Wetten werden geschlossen, alle hervorragenden Blätter bringen in ihren Spalten die Erfolge des Tages, da ein Wettspiel oft bis zu 5 Tagen einnimmt, mancher Spieler bis 300 oder noch mehr Läufe, ja die Partie oft über 1000 Läufe macht; je nach dem Resultat herrscht allgemeiner Jubel oder Trauer im Land. Einer der berühmtesten Schläger ist seit mehreren Jahrzehnten Dr. W. G. Grace. Er steht in der nationalen Achtung, die ihm von seinen Landleuten entgegengebracht wird, auf höherer Stufe, als in Deutschland z. B. Bismarck.

Obgleich es bei uns wohl nie zu einem solchen Enthusiasmus kommen wird, hat sich doch das Spiel in Deutschland schon viele Liebhaber, namentlich in Schulkreisen erworben. Es ist im Sommer Ersatz für Fußball geworden.

Damen-Kridet.

Um auch dem schönen Geschlechte die Vorzüge des männlichen Kraft verlangenden Spieles zugänglich zu machen, werden die Spielgerätschaften etwas ladylike gemacht. Die schwere Holzkeule macht einem zierlichen Darmgeflecht, der harte Kridetball einem halbmassiven Gummiball, das Thor einem Gatter Plaz, dessen zwei äußere Stäbe fest in den Boden gerammt, der mittlere einen beweglichen Stab mit Glocke vorstellt. Trifft der Ball diesen Stab, so ist die Spielerin „aus“. Beim Einschenken darf geworfen werden, sonst bleiben alle Regeln wie beim echten Kridet bestehen. Sind weniger als 5 Spieler auf einer Seite, so benutzt man nur ein Thor und schlägt an Stelle des andern einen Stab. Ein Lauf ist dann der Weg bis zum Stab und zurück. In einer Entfernung von 20 m vom Stab werden rechts und links zwei Flaggen gesetzt, jeder Ball, der außerhalb derselben geht, ist ungültig. Auch beim männlichen Kridet dürfte

es sich empfehlen, die Spieler zuerst in einzelnen Abteilungen von 5 Mann spielen zu lassen, damit sie das Schlagen und Einschenken lernen, die oben erwähnten Regeln sind dann selbstverständlich wegzulassen. Jeder Spieler schlägt eben 20 Bälle und geht dann ab.



Fig 65. Damen-Cricket.

Eis-Hockey.

Dieses Spiel ist in der Theorie dem Association-Fußballspiel sehr ähnlich. Statt des großen Fußballes benutzt man jedoch einen gewöhnlichen Gummiball von 4,5—5 cm Durchmesser, der nicht mit den Füßen gestoßen, sondern mit einem Hakenstock getrieben wird. Letzterer hat eine Länge von 140 bis 150 cm und muß durch einen Ring von 5 cm lichten Durchmesser gestreift werden können. Das Ziel des Spieles besteht darin, den Ball unter der Querstange des Males, das 3 m hoch und 5,5 m breit ist, hindurchzutreiben. Die Spieler, 11 Mann auf jeder Partei, stellen sich, nachdem die Captains um die Wahl der Seiten gelost haben, gerade so, wie bei Association auf. 12 m von jedem Mal entfernt geht

eine gerade Linie vorüber, die durch Viertelkreisbögen, deren Mittelpunkte die Malpfosten sind, zur Mallinie zurückgebogen werden. Man nennt den Raum, den diese Linie einschließt, Schlagkreis. Der Spielplatz hat eine Länge von 100 m zu einer Breite von 50 m.

Wird das Spiel mit Schlittschuhen auf dem Eis betrieben, so thut man gut daran, den Schlagkreis einzuritzen oder mit Kalkmilch auszuzeichnen, ebenso die Spielerzahl auf jeder Seite auf 8 zu reduzieren.

Das Spiel wird durch ein sogenanntes „Gedränge“ im Mittelpunkt des Platzes eröffnet, bei demselben stehen 2 Spieler, von jeder Partie einer, sich gegenüber, den Rücken dem eignen Mal zugewandt. Beide Spieler schlagen dreimal, aber abwechselnd auf den Boden (und zwar auf ihrer

Seite) und auf den Stock des Gegners (wobei beide Stöcke sich kreuzen müssen). Hierauf steht es jedem der beiden Spieler frei, den Ball zu schlagen.

Der Ball darf nur mit dem Stock aufgenommen, getragen, gestoßen oder geschlagen werden und auch dies nur in der Richtung von rechts nach links. Während des Schlagens darf kein Teil des Stockes über die Schulter herauftreten. Verboten ist das Schlagen auf den Stock des Gegners, solange letzterer den Ball nicht spielt, jedes Einhalten, Fechten, Links spielen, Überlaufen, Stoßen, Beinstellen, Hindern mit Stock, in die Hand nehmen



Fig. 66. Eis-Hockey.

des Balles (mit Ausnahme des Thormächters, solange er sich im Schlagkreis befindet), das Bahnkreuzen eines Gegners von links. Alle diese Fehler sind durch Freischiäge, die folgendermaßen gemacht werden, zu sühnen. Ein Spieler der Partei, die den Fehler nicht machte, schlägt den Ball, vom Ort des Verstoßes, aus in irgend welcher Richtung. Kein Spieler der fehlenden Partei darf sich dabei dem Ball auf mehr als 5 m nähern. Die Partner des Schlagenden stehen hinter dem Ball. Der Ball ist im Spiel, wenn er vom Stock berührt wird. Der Schlagende darf nicht eher weiter spielen, als bis der Ball von einem andern Spieler berührt wird.

Geht der Ball über die Marklinien, so wird er an der Stelle, wo er den Spielplatz verließ, auf eine der zwei folgenden Weisen wieder herein-

gebracht. Entweder wirft ihn ein Spieler der Partei, welche ihn nicht zuletzt im Spielplatz berührte, im rechten Winkel herein oder setzt ihn auf der Marklinie auf und schlägt ihn nach irgend einer Richtung. Die Gegner müssen mindestens 5 m entfernt stehen. Berührt der Ball den Boden, so ist er sofort im Spiel und kann von jedem Spieler geschlagen werden. (Für den Hereinbringer ist deshalb Eile nötig.)

Geht der Ball durch die angreifende Partei hinter die Mallinie, so ist er 25 m in senkrechter Richtung vom Kreuzungspunkt mit der Mallinie hereinzubringen und ein Gedränge auszuführen. Schlägt die verteidigende Partei dagegen den Ball hinter das eigne Mal, so darf die Gegenpartei 1 m von der nächsten Eckflagge entfernt einen Freischlag ausführen. Die Verteidiger müssen dabei hinter der Mallinie, die Angreifer außerhalb des Schlagkreises stehen.

Ein Mal kann nur dadurch errungen werden, daß der Ball von einem Punkt innerhalb des Schlagkreises zwischen den Malposten durchgeschlagen wird. Wenn ein Fehler von den Angreifern innerhalb des Schlagkreises gemacht wird, so erhält der Verteidiger einen Freischlag, im umgekehrten Fall der Angreifer ein Gedränge. Abseitsspielen wird ähnlich behandelt wie bei Association. Durch Zurückprallen des von einem Angreifer geschlagenen Balles an einen Verteidiger kann ein Mal errungen werden, nicht aber vom Schlag eines Verteidigers.

Beim Eisspielen ist auf leichte, nicht allzu warme Kleidung, tragfähiges Eis, das den Druck von 8 Spielern auf einer Stelle aushalten kann, und auf gute Schlittschuhbefestigung zu achten.

Wasserpolo.

Ein ebenfalls associationartiges Spiel ist das Wasserpolo oder Aquatic Football. Man spielt es am besten in nicht zu tiefem Wasser. Die Spielfelddimensionen sind 30 m auf 15 m. Die Male ragen 1 m über die Wasseroberfläche, die Pfosten derselben stehen 3 m auseinander. Das Wasser sei mindestens 1 m tief, darf jedoch 1,5 m nicht übersteigen. Der Ball ist ein gewöhnlicher Association-Fußball, er muß, um ein Mal zu erringen, unter der Querstange des feindlichen Males hindurchgeworfen oder getrieben werden. Die Spieler, je 7 an der Zahl, unterscheiden sich durch verschieden gefärbte Kostüme und Bademützen. Die Dauer eines Wettspieles ist 20 Minuten.

Bei Beginn des Spieles stellen sich alle Teilnehmer parallel der eignen Mallinie auf. Der Schiedsrichter wirft den Ball, wenn alles bereit ist, in die Mitte des Feldes herein, jede Partei sucht ihn zu ergreifen und dem gegnerischen Male zuzuschleudern. Geht der Ball in die Mark, so wird er vom Schiedsrichter an der Stelle, wo er das Feld verließ, senkrecht in die Mittellinie des Feldes geworfen. Wirft ein Spieler den Ball über die eigne Mallinie, so erhält der Gegner, im entgegengesetzten Fall der Vertei-

diger einen Freiwurf. Als Fehler werden betrachtet und durch Freiwürfe gerügt: 1) Den Ball mit beiden Händen zugleich zu berühren. 2) Einen Gegner zu hindern, den Ball zu berühren oder irgendwie am Spiel teilzunehmen, wenn die Füße den Boden des Bades berühren. 3) Das Geländer des Bades zu halten. 4) Einen Gegner zu hindern, der den Ball nicht trägt. 5) Den Ball unter dem Arm zu tragen. Beim Abseitspielen von einem Freiwurf kann direkt kein Mal errungen werden. Der Thormächter ist, solange er in seiner Hälfte des Spielplatzes bleibt, von 1) und 2) ausgeschlossen. Steht er jedoch auf dem Boden, so darf er den Ball nicht über die Mitte des Feldes werfen.



Fig. 67. Wasserpolo.

Zum Schluß sei an dieser Stelle ein eigenartiges Spiel erwähnt, das sogenannte Polo oder Reiterballspiel, welches ähnlich wie Hockey betrieben wird. Die Spieler sitzen auf kleinen Pferden und suchen mit Holzhämmern den apfelgroßen Ball durch das feindliche Mal zu treiben. Man rühmt den Ponies nach, daß sie mit dem regsten Interesse am Spiel teilnehmen, was schon Cinnamus von den römischen Spielen seiner Zeit erzählt. Polo war nämlich schon den Römern der Völkerwanderung bekannt, im Mittelalter begegnen wir ihm unter dem Namen Chicane, englische Offiziere brachten das in Indien wiedergeborene Spiel unter dem Namen Polo im Jahr 1876

nach Europa. Da es aber eines kostspieligen Marstalles bedarf, hat es wenig Verbreitung gefunden.

Schnitzeljagd.

Unter diesem Namen hat sich in England ein eigentümliches Wettlaufen über Stod und Stein eingebürgert. Es wird in seinem Vaterland in den meisten Athletic Clubs als Cross Country Running oder Paper chase namentlich im Frühjahr und Herbst geübt. In Deutschland ist es auf dem Turf ebenfalls als Teil des Rennens unter dem Namen Steeple chase oder Fuchsjagd bekannt. Nachfolgendes unterscheidet sich insofern von dem eben aufgeführten, als an Stelle der Pferde die Menschen selbst in Konkurrenz treten.

Eine gute Schnitzeljagd hängt vor allem von einem günstigen Terrain ab. Hügel sollen mit kleinen Wäldchen, Bächen u. s. w. abwechseln, um die Jagd so spannend wie möglich zu machen. Bei Beginn der Jagd werden zwei gute Läufer (NB. nicht die besten) als Hasen proklamiert, die übrigen Teilnehmer sind „Hunde“ resp. „Treiber“. Jeder der beiden ersteren hat sich mit einer gehörig weiten Umhängetasche größten Kalibers auszurüsten, welche allerhand kleine Papierschnitzel, die man um billiges Geld vom nächsten Buchbinder bekommen kann, enthalten. Liegt Schnee auf der Bahn, so ist es gut, dunkle Streifen zu verwenden.

Die Aufgabe der Hasen ist nun folgende. Sie haben nach einer vorgeschriebenen Zeit an den Ausgangspunkt zurückzukehren, ohne gefangen zu werden und erhalten 10 Minuten Vorsprung vor den ihnen nachfolgenden Hunden. Um diesen das Verfolgen der Spur zu erleichtern, haben die Hasen die Papierschnitzel auszustreuen. Sind sie schlau, so werden sie durch Verbergen der Spur die Hunde von der Spur ablenken oder doch gehörig verwirren.

Die Hunde haben so lange der Fährte zu folgen, bis sie die Hasen erblicken, von diesem Zeitpunkt an rennen sowohl Hasen wie Hunde nach dem schon vor Beginn der Jagd bestimmten Ziel zu, kommen die Hasen jedoch vor der festgesetzten Zeit an, so werden sie als gefangen betrachtet; wer dasselbe zuerst erreicht, hat gewonnen. Die Meute läuft während des Suchens wie die Indianer auf dem Kriegspfad einer hinter dem andern. Ist die Spur verloren, so bläst der Anführer, „Treiber“ genannt, ein Signal auf dem mitgenommenen Horn. (Der Treiber bläst auch das Halali.) Die Hunde zerstreuen sich in einem Halbkreis, bis sie wieder ein Zeichen entdeckt haben und weiter gehen können.

Den Hasen ist es verboten, die Spur zu kreuzen oder auf derselben zurückzulaufen; sie müssen mit ihren Schnitzeln etwas hausälterisch umgehen. Werden sie während des Rennens gefangen, so dürfen sie sich nicht mehr um den Preis bewerben. Beim Legen der Schnitzel läuft der eine im rascheren Tempo im Bogen voraus und streut, der andre kommt langsamer in gerader Linie nach, und so wechseln sie miteinander ab.

Die Kleidung besteht am besten aus wollenem Trikot, weiten Kniehosen, Strümpfen und festen, starksohligen gutstehenden Schnürstiefeln. Nach Beendigung der Jagd schütze man sich durch Überwerfen eines Plaids oder Mantels vor Erkältungen.

Das sogenannte Cross country Running ist eigentlich nur ein großer Dauerlauf, ähnlich wie bei Steeple chase; es wird ein Endziel in der Entfernung einiger englischen Meilen errichtet, nach welchem die Läufer in gerader Richtung zustreben, wobei der Marsch über frisch gepflügte Felder, Gräben, Hecken u. s. w. geht.

Golf.

Als schottländisches Nationalspiel hat Golf in verhältnismäßig kurzer Zeit seinen Umzug um die Welt gemacht, und hat obwohl enge verwandt mit Krocket und daher eine Abart des alten Pail-Mail-Spieles, doch im Lauf der Zeit seinen eigentümlichen Charakter erhalten. Es scheint Modenspiel wie Lawn Tennis zu werden.

Der Spielplatz ist am besten eine Strandpartie oder große Heide. Auf demselben sollten sich sovieler Hazards, d. h. Hindernisse, als möglich befinden, z. B. kleine Hügel, Stranddünen, Buschwerk, Heidekraut, kleine Tümpel, Wege eventuell Eisenbahnen u. s. w. Er hat am besten eine Ausdehnung von 3 englischen Meilen. An seiner Peripherie werden in einer Entfernung von 500 m 18 kleine, 15 cm breite und 20 cm tiefe Löcher gemacht, welche, um Einsturz zu verhüten, mit einer Eisenröhre ausgefüllt werden. Man nennt diese Löcher „Male“ oder Holes. Der Platz rings um die Male in einem Umkreis von 20 m wird Schlagplatz oder Putting green heißen. Um die Male schon von weitem bemerken zu können, markiert man sie durch eine in die Röhre gesteckte Fahne.

Der Zweck des Spieles ist folgender. Der Ball, meistens massiv und aus Guttapercha, muß von einem Loch zum andern über den ganzen Spielplatz vermittelt besonderer Reulen (Clubs genannt) getrieben werden. Gewöhnlich beteiligen sich zwei Parteien, aus je vier oder auch mehr Personen bestehend, am Spiel, die Partner schlagen abwechselnd. Jede Partei spielt ihren eignen Ball, der während des ganzen Spieles mit Ausnahme nachfolgenden Falls nur mit der Reule (deren ein richtiger Golfer 12 oder noch mehr besitzt) berührt werden darf. Um den Ball ins Spiel zu bringen, muß er vom Teeing Ground abgeschlagen werden. Zu diesem Zweck setzt man ihn mit der Hand in der Nähe des ersten Males auf einen kleinen Sandhügel und schlägt ihn in der Richtung des zweiten Males. Ist er dort nach einiger Zeit angelangt, so wird die Flagge entfernt, damit der Ball in dem Loch Platz hat; liegt dabei der Ball des Gegners näher als 15 cm dem eignen, so darf dieser aufgehoben, muß aber nachher wieder an seinen alten Platz gelegt werden. Wer ein Mal mit den wenigsten Schlägen erreicht, hat dieses Mal gewonnen. Sieger ist diejenige Partei, welche zuerst 10 Male gewinnt. Stehen beide Parteien auf 9 Malen, so ist das Wett-

spiel unentschieden (halved). Ist der Spielplatz nicht groß genug, so kann man statt 18 Malen zweimal die Runde von 9 Malen durchmachen. Zu beachten ist, daß immer diejenige Partei weiterschlägt, welche am weitesten von dem zu erreichenden Mal entfernt ist.

Ein echter Schotte ist leidenschaftlicher Golfer. Jede freie Minute benutzt er, um seine Keule zu schwingen. Auf dem Feld selbst pfeifen und fausen die Bälle, da oft viele Parteien zugleich den Spielplatz benutzen, wie Kugeln im Schlachtfeld um den Kopf des neugierigen Zuschauers.



Fig. 68. Golf: Eine Spielszene.

Hier sucht ein Spieler seinen Gegner durch Hänfeln und Spotten zum Mißlingen eines Schlages zu bringen, dort streiten sich zwei Caddies oder Keulenträger, die Faktoten der Spieler, über das Für oder Wider ihrer Herren. Auf der einen Seite sehen wir alte eisgraue Männer die Keulen rüstig schwingen. Auf der andern bemerken wir kleine Knirpse von 10—14 Jahren, welche sich nach dem Sprichwort: „Guter Haken krümmt sich beizeiten“, in den Anfangsgründen des edlen Golfes üben. Und in der That gibt es kaum ein harmloseres Spiel im Freien, das für beide Geschlechter eine solch vielseitige gesunde Bewegung gestattet. Hauptvorteile sind Erwerben eines sicheren Arms und Auges, nicht zu vergessen ein ebenso aufregendes wie unterhaltendes Vergnügen.

Auf dem Kontinent sind die bekanntesten Golf Greens zu Boulogne und Homburg, in neuerer Zeit auch im Engadin, während sich die Metropole des Sports überhaupt, der Royal Ancient Golf Club of St. Andrews, dessen Patron der Prinz von Wales ist, in Schottland befindet.

La Crosse.

Ursprünglich ein indianisches Ballspiel, wurde La Crosse im Lauf der Jahre das kanadische Nationalspiel und hat als solches auch in England



Fig. 69. La Crosse.

Anklang gefunden. Seinen Namen hat es wohl seiner eigentümlichen Wurfscheule halber erhalten.

Der Spielplatz ist 150 m lang auf 80 m Breite. In der Mitte der Mallinien stehen die 2,4 m hohen und 2,4 m breiten Male ohne Querstange. Die Spieler, 24 an der Zahl, in zwei Parteien geteilt, stehen einander immer paarweise gegenüber. Jeder hält in der Hand eine Wurfscheule aus einem im Winkel gebogenen und mit Flechtwerk versehenen Stück Holz, einem halbierten Lawn Tennis-Raket nicht unähnlich. Der Ball, ebenfalls ein Lawn Tennis-Ball, darf nur mit der Wurfscheule geschlagen oder geworfen werden, er muß zwischen den Pfosten des gegnerischen Males

hindurchgehen. Bei Beginn des Spieles legt der Schiedsrichter den Ball zu einem Gedränge, das ähnlich wie bei Hockey gemacht wird, in die Mitte des Platzes und ruft dann „los“. Die beiden Zentrumspieler, welche es

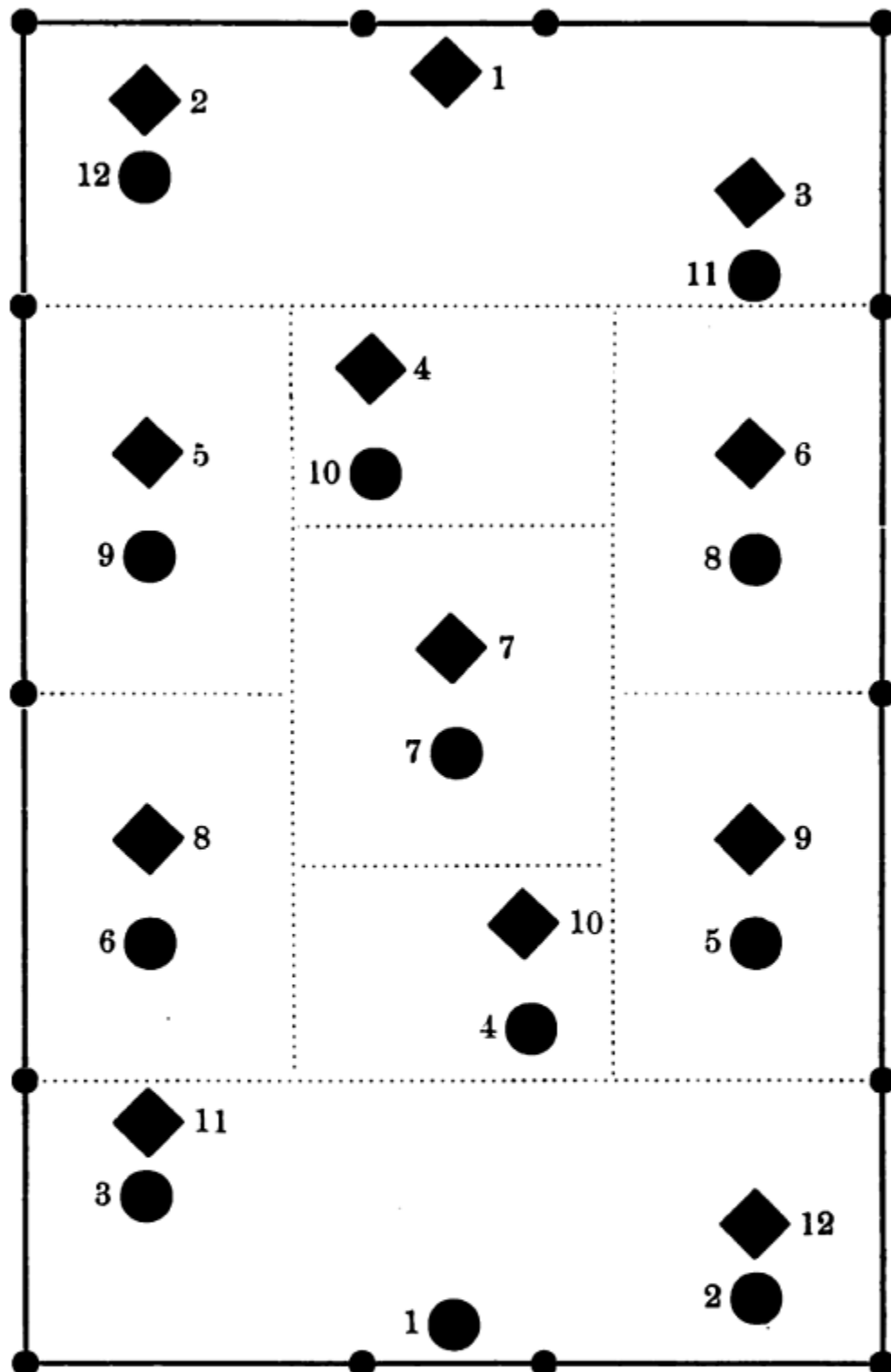


Fig. 70. Plan des Spielfeldes und Anstellung der Mannschaft bei La Crosse.

● Partei A. ◆ Partei B.

ausführen, müssen die linke Schulter dem feindlichen Male zukehren. Auf den Ruf des Schiedsrichters „Faced“ sucht jeder dem andern die Keule wegzudrücken und den Ball auf seine Crosse zu bringen. Die gleiche Zeremonie wird vorgenommen, wenn der Ball über die Mark- oder hinter die

Mallinie gegangen ist; ebenso wenn ein Fehler gemacht wird. Als solche werden betrachtet: das Halten eines Gegners oder dessen Keule mit der Hand; das Berühren, Schlagen und Stoßen eines Balles mit der Hand, Fuß oder irgend einem Körperteile; das Werfen der Keule nach dem Ball oder einem Spieler; absichtliches Anhalten eines Gegners, der den Ball nicht spielt; das Lauern nach dem Ball, resp. Abseitsspielen, wenn der Ball nicht wenigstens beim Deckposten sich befindet. (S. Plan.)

Die Spieler jeder Partei werden folgendermaßen eingeteilt: 1) Thorwächter, 2) Posten, 3) Deckposten, 4) Dritter Mann, 5) Verteidiger (rechts), 6) Verteidiger (links), 7) Zentrumspieler, 8) Angreifer (rechts), Angreifer (links), 10) dritter Heimspieler, 11) zweiter Heimspieler, 12) erster Heimspieler.

Die Schwierigkeit des Spieles besteht nicht bloß darin, den Ball auf die Keule zu bekommen, sondern denselben während des Laufens auf ihr zu halten und dem hart daneben stehenden Gegner zu entrinnen, der sein Instrument zum Schlagen nach der Keule des Ballträgers benutzen darf. Ein Wettspiel zwischen zwei guten Mannschaften gehört zu einem der schönsten Bilder, die man überhaupt auf einem Sportplatz antreffen kann. In England ist es daher nichts Seltenes, daß amerikanische und kanadische Mannschaften mit Albions Söhnen um den Ruhm der Meisterschaft kämpfen, und daß es sowohl von



Fig. 71. Hochsprung.

seiten des Publikums wie der Presse mit dem richtigen Verständnis gewürdigt wird.

Das Wettlaufen.

Das Wettlaufen ist wohl eine der ältesten Sportsübungen. Schon Homer läßt den leichtfüßigen Achilleus sich mit seinen Genossen um die Schiffe tummeln. Der vielkühne Siegfried holte im Lauf einen Bären ein,

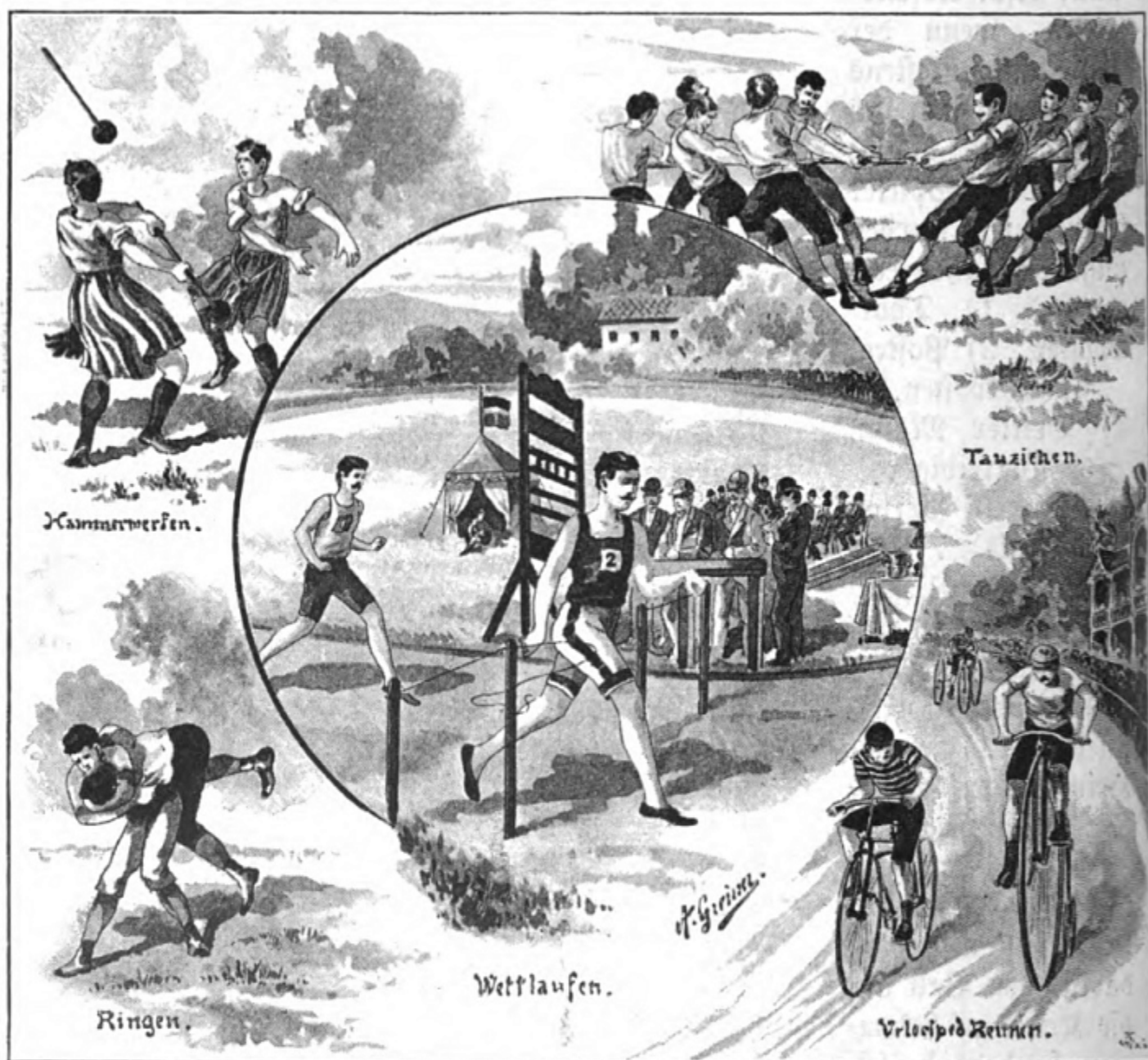


Fig. 72. Athletenmeeting.

verhängnisvoll ist sein Lauf nach der Quelle. Die altgermanische Mythologie läßt den Begleiter Thors Thialfi auf der Fahrt zu Utgaraloki mit dem Gedanken (Hugi) um die Wette laufen. War das Laufen bei den Griechen ein Teil des Pentathlons (Fünfkampfs), so bildete es im Mittelalter einen Teil der sieben Tugendtugenden.

In neuerer Zeit hat sich besonders England mit der Pflege des Lauf- sowie verwandten Sports sehr viel abgegeben, die Hauptpflegestätten sind

außer den Cyclist Clubs die sogenannten Athletic Clubs. Sie betreiben außer den eigentlichen Wettläufen von 100 Yards bis einigen englischen Meilen, Dauerläufen bis Hunderten von Meilen, Hürdenrennen, auch Hochsprung, Ringen, Hammerwerfen (als Ersatz für Diskos) noch Radfahren, Schwimmen, Schnitzeljagd, Cross Country Runs u. dergl. Auch in Deutschland haben sich diese Übungen athletischer Richtung vielfach Bahn gebrochen, ja es werden schon, wie z. B. in Berlin, Hamburg u. s. w., alljährlich große internationale Meetings abgehalten, zu welchen die hervorragendsten Champions, Amateure und Professionelle der Welt erscheinen, um alte Records zu brechen, neue zu schaffen.

Namentlich auch in den Kreisen der Fußballspieler hat sich dieser Sport viele Freunde und Anhänger erworben, eifrige Schulleitungen suchen nicht ohne Erfolg schon seit vielen Jahren die oben aufgeführten Disziplinen in ihren Turnhöfen und -Sälen einzuführen. Es ist ein schöner Anblick, dabei die jungen Leute der verschiedenen Anstalten sich um die Siegespalme der Geschicklichkeit und Gewandtheit bewerben zu sehen. Gewiß läßt sich mit der Zeit vieles in dieser Hinsicht noch machen.

Beim Wettlaufen speziell gehört eine gewisse Vorübung, sogenanntes Trainieren dazu, da anderseits leicht Gesundheitsstörungen hervorgerufen werden. Gegen den Wind springen ist ebenfalls gefährlich. Sodann ist jungen Leuten anzuraten, jede Übertreibungen von Distanzläufen u. s. w. den Berufsläufern zu überlassen, denn bei jenen Überanstrengungen fällt gewiß kein Segen für ihren gewissermaßen noch zarten Körper ab.

Schneeschuhlaufen.

Das Schneeschuhlaufen, seit den letzten Jahren einer der beliebtesten Wintersports, war lange auf dem Kontinent beinahe gänzlich unbekannt, nur hier und da hörte man vielleicht, daß in den nordischen Ländern Schweden, Norwegen u. s. w. ein eigenartiges Instrument existiere, um das Einsinken in den Schnee zu verhindern. Erst seit der kühnen Durchquerung Grönlands durch Frithjof Nansen drang die Kunde dieses nützlichen Gerätes mit Windeiseile zum großen Publikum, und dank der Rührigkeit vieler Jünger des Sports, den Vorzügen und der geschickten Verwendbarkeit des Schneeschuhes, existieren in Deutschland schon viele Klubs und Vereine, auch hat das preussische, österreichische und sächsische Kriegsministerium bei einigen Regimentern das Schneeschuhlaufen versuchsweise eingeführt. Ja am Rhein ist man gesonnen, dasselbe als obligatorisch in den Schulen zu betreiben.

Wie schon gesagt, besteht der Hauptvorteil des Schneeschuhlaufens darin, das Einsinken im tiefen Schnee zu verhindern und zugleich ein Fortschreiten, besser Fortgleiten, zu gestatten. Am besten haben sich für unsre Breitengrade die norwegischen Schneeschuhe, sogenannte Ski, erwiesen. Sie sind meistens aus Fichten-, Ahorn- oder einem andern zähen und doch leichten Holz gearbeitet. Im allgemeinen beträgt die Länge soviel wie das Maß

von dem Boden bis zur äußersten Spitze der erhobenen Hand des Läufers, also beiläufig 2—2,5 m. Vorn ist der Schuh aufgebogen, um das Gleiten besser zu unterstützen. Die untere Fläche des Schuhs ist nicht gerade, sondern in einer flachen Linie von 1 cm Wölbung gebogen. Der Schneeschuh muß so konstruiert sein, daß das Gewicht des auf ihm stehenden Läufers gerade genügt, um die horizontale Lage wiederherzustellen. Um ein Durchbohren des Schnees und dadurch Verminderung der Schnelligkeit zu verhüten, muß die vordere Biegungsstelle am breitesten, z. B. 9,5 cm,

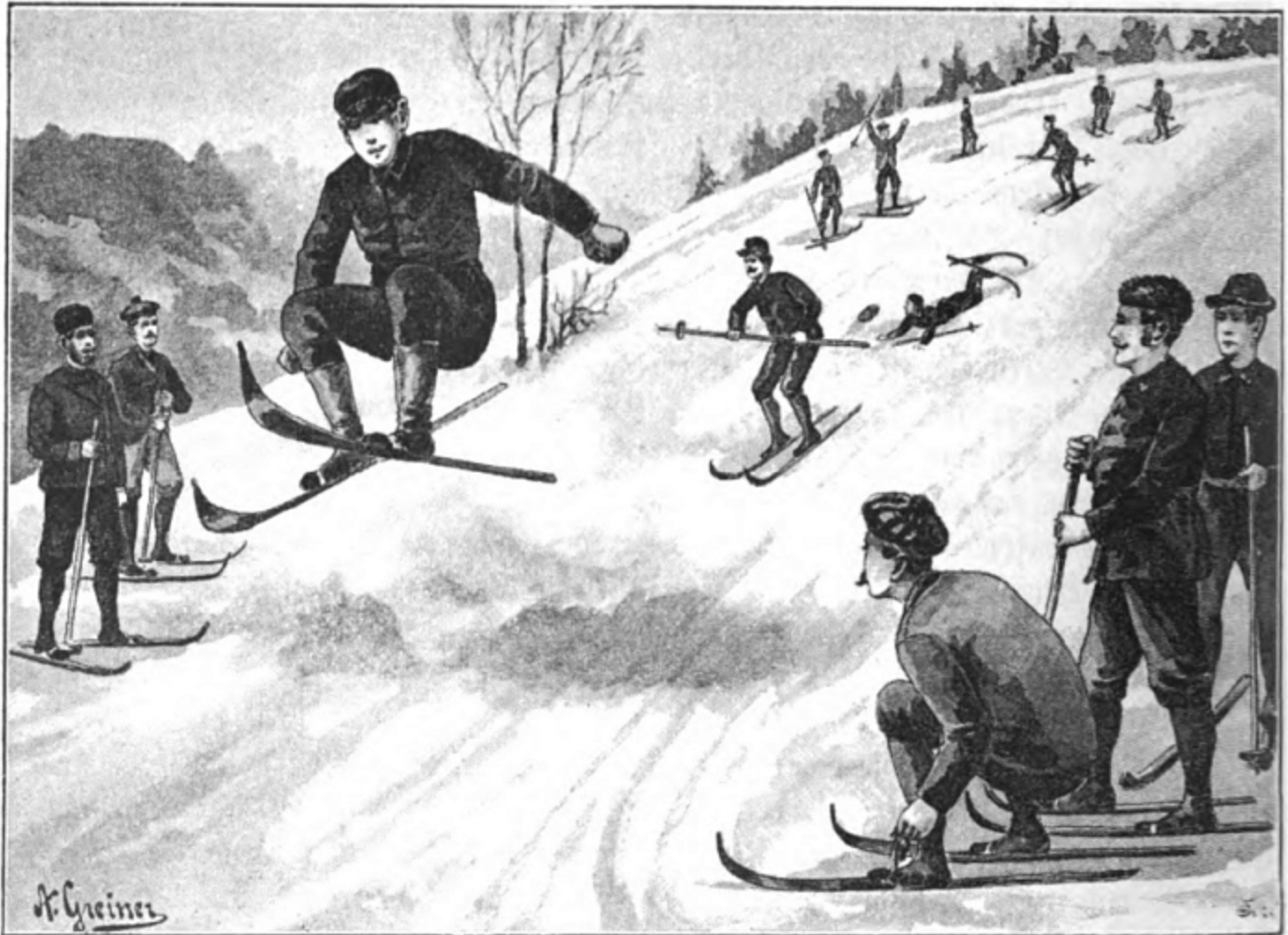


Fig. 73. Skihügel.

die Mitte, auf welcher der Fuß aufgesetzt, am schmalsten (8 cm) und dicksten (3,5 cm), das Ende wieder breiter (8,5—9,0 cm) und 0,5 cm dick sein.

Die Befestigung an den Fuß wird auf die mannigfachsten patentierten und nichtpatentierten Arten bewerkstelligt, alle stimmen darin überein, den Fuß so wenig wie möglich zu belästigen und doch einen festen Halt zu bieten. In der Gegend der großen Zehe befindet sich das sogenannte Zehenband, ursprünglich nur in einer Weidengerte bestehend über den Schuh; in der neueren Zeit verwendet man dagegen verstellbare breite Lederriemen, am besten aus Seehundsfell. Der Riemen muß stets so angezogen sein, daß er nur über die große Zehe reicht. Von ihm geht nach rückwärts der Ferse riemen über die Gegend des Absatzes; um ein Herabfallen zu verhindern,

schlägt man in letzteren einen kleinen Stift oder nagelt eine kleine Schnalle an. Ein gutes Mittel, um nachzusehen, ob die Befestigung nicht zu straff angespannt und daher lästig ist, besteht darin, sich auf die Kniee ohne Hilfe eines Stabes niederzulassen und wieder aufzustehen.

Figur 74 zeigt die gebräuchlichsten Befestigungssysteme. Die Zehenbänder, welche oben durch eine Schnalle angezogen werden, sind zu verwerfen, da sie drücken und die Blutzirkulation hemmen. Auf die obere Fläche des Schneeschuhs nagle man, um ein Ausgleiten des Fußes zu verhindern, ein Stück Gummi. Der Fersenriemen dient hauptsächlich dazu, ein Entschlüpfen beim Nachziehen des Schneeschuhs zu verhindern.

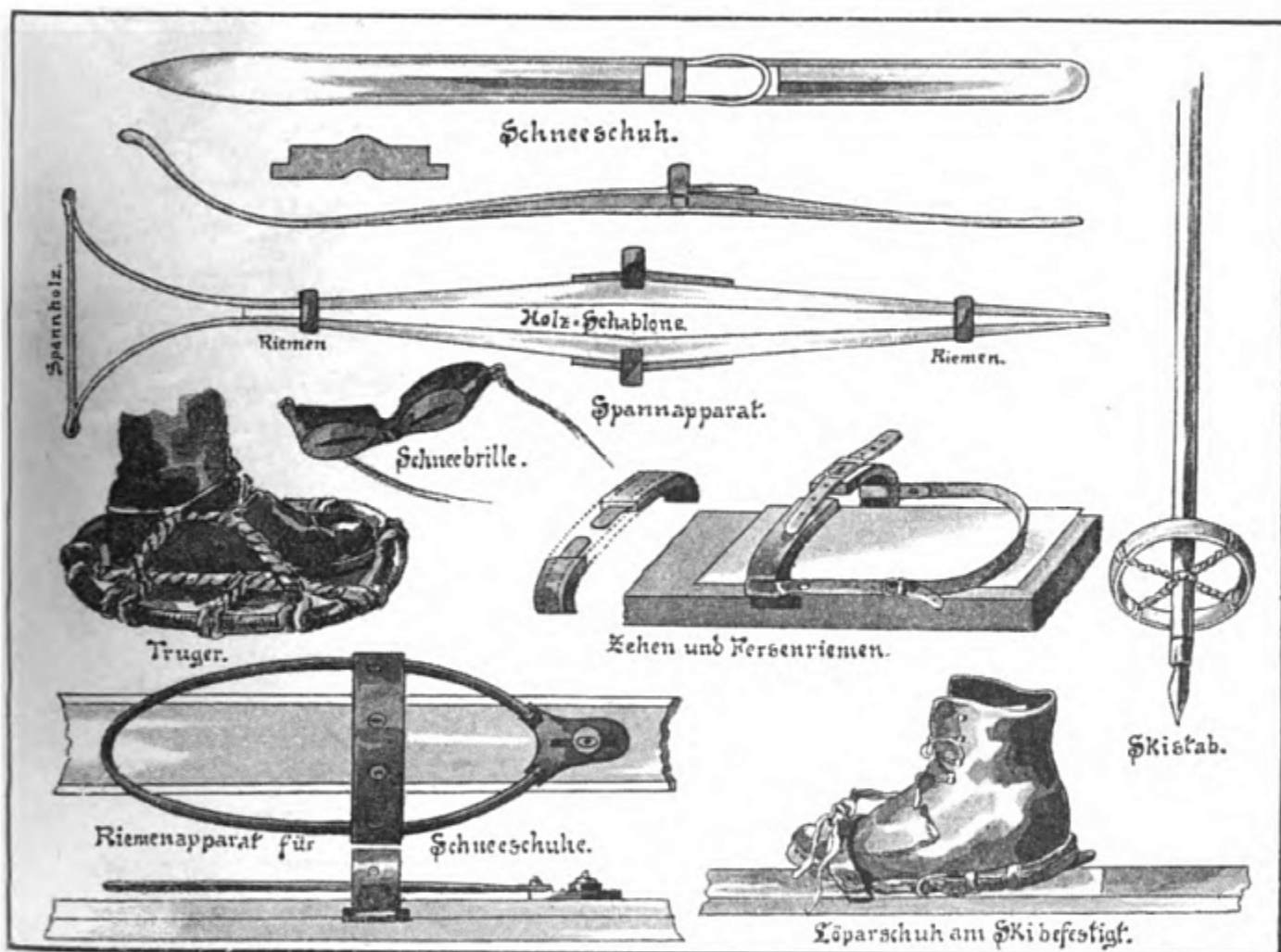


Fig. 74. Schneeschuh-Utensilien.

Ein weiterer Ausrüstungsgegenstand sind wasserdichte Schnürstiefel, am besten aus einem Stück Elthaut gefertigt. Für größere Touren sind sie unbedingt nötig, da nur durch sie ein Warmhalten der Füße bewerkstelligt werden kann; zu diesem Zweck seien die Schuhe ein wenig weiter als sonst gebräuchlich, um mit Stroh oder einer Loofahssole resp. einem Filzschuh ausgefüllt werden zu können. Die nordischen Lauparschuhe sind das Empfehlenswerteste. Wollstrümpfe sind selbstverständlich die zweckmäßigsten. Die Kleider seien eng anliegend, doch nicht zu spannend und warm. Eine Pelzkappe mit Ohrenschützer sowie gute Gamaschen und ein Laufstock vervollständigen die Utensilien. Letzterer besteht am besten aus Bambus, ist mit einer

Eisenspitze sowie mit einem eigentümlich geflochtenen Teller aus Weiden versehen, um zu tiefsen Einsinken in den Schnee zu vermeiden. Er ist nicht über 2 m lang und dient sowohl zum Nachhelfen beim Fahren auf der Ebene und bergauf, als auch zum Lenken und Bremsen bergab. Anfänger und Schnellläufer benutzen am besten zwei solcher Stöcke.



Fig. 75. Laufen in der Ebene.

Im allgemeinen wird man sich die Erlernung des Schneeschuhlaufens weit schwieriger vorstellen, als sie wirklich ist. Zum Fahren genügt schon eine mäßige Schneedecke, z. B. wenn sie das Schlittenfahren erlaubt. Das ganze Geheimnis des Laufens besteht darin, die Schneeschuhe parallel aneinander vorbeizuführen, ohne sie vom Boden zu heben. Der Körper ist immer ein wenig nach vorn gebeugt. Anfänger überkreuzen sich meistens, brauchen sich aber dadurch nicht herausbringen zu lassen, ebenso nicht vor etwaigen Schmerzen in den Knöcheln. Am besten lerne man auf einer sanft abfallenden Ebene, gewöhne sich aber sobald wie möglich an, ohne Stock zu

fahren. Landstraßen, überhaupt Wege und steinigtes Terrain sind zu vermeiden, da dadurch nur die Ski verdorben werden.

Bergabwärtsfahren ist allerdings das Schönste am Sport, Anfängern jedoch nicht sehr zu empfehlen; wollen sie es doch probieren, so thun sie gut, den Fersenriemen loszuschnallen, um bei gefährlicher Lage schnell von den



Fig. 76. Laufen in der Ebene; schneeschuhlaufende Damen.

Schuhen springen zu können. Im allgemeinen befolge man: Der rechte Fuß stehe so weit vor dem linken, daß der Hacken des einen die Zehe des andern berührt, die Schuhe müssen dicht aneinander stehen, das Gewicht des Körpers liege je nach der Steigung mehr oder weniger nach vorn über. Der Stoß werde so wenig wie möglich benutzt. Um das Parallelführen der Schneeschuhe zu erleichtern, tragen letztere auf der Lauffläche meistens eine durchgehende Rinne.

Bergaufwärts geht man bei nicht zu steiler Bahn gerade aus, stellt jedoch die Schuhe schräg, hebt sie eventuell und schlägt sie in den Schnee

ein; andernfalls, wenn dies nicht angeht, muß man durch Labieren oder Traversieren (d. h. treppenförmiges Aufsteigen) die Höhe zu erreichen suchen.

Die beste Schneebahn ist gefrorener und mit Reif oder einer kleinen Schicht frischgefallenen Schnees bedeckter Schnee. Frischgefallener ist nicht so gut, doch immer noch annehmbar, stark im Tauen begriffener dagegen ganz und garnicht; ich selbst weiß davon manches Liedchen zu singen; der Schnee bleibt buchstäblich am Holz kleben und hemmt jedes Weitergleiten,

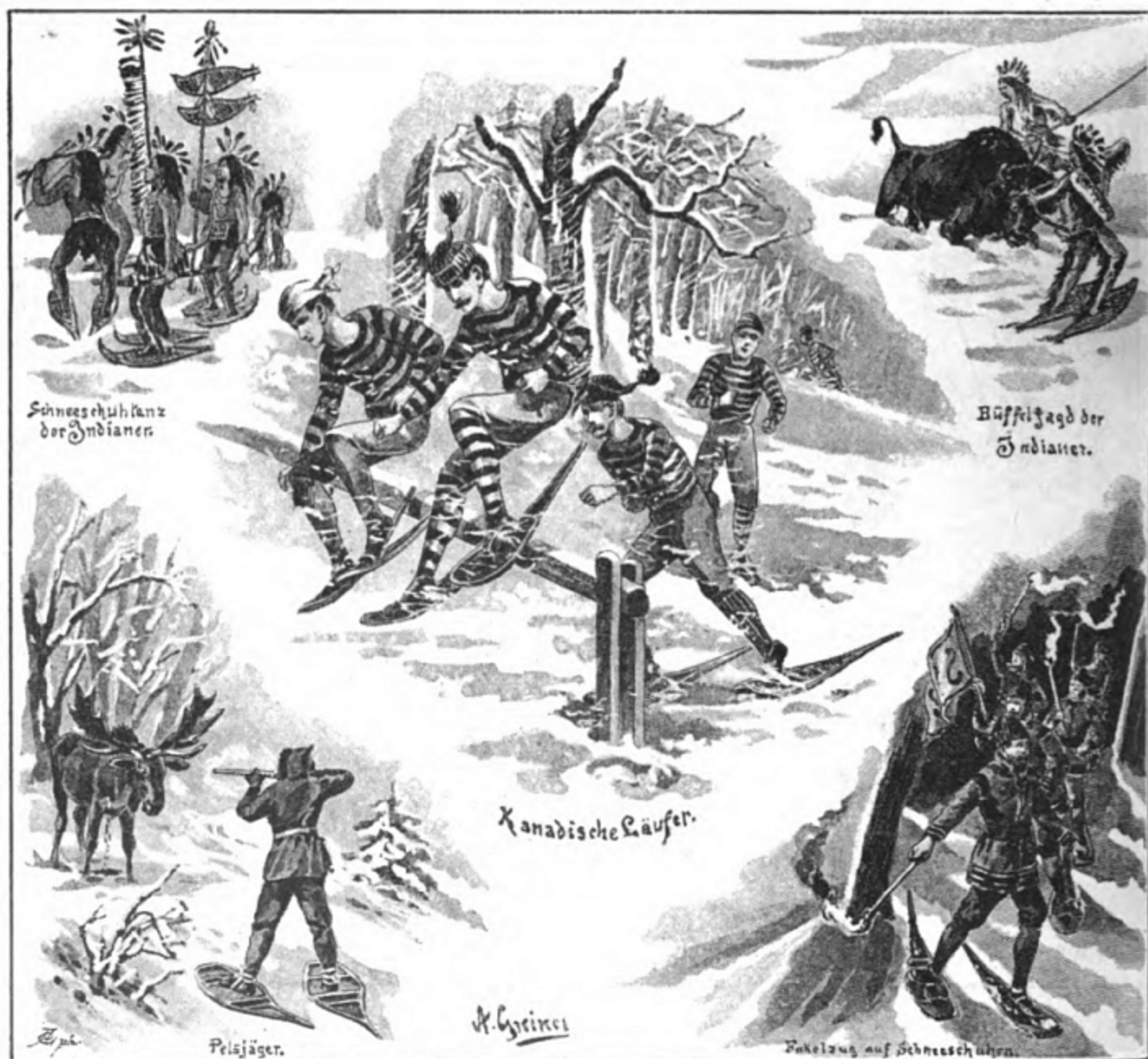


Fig. 77. Kanadische Läufer.

bricht er dann plötzlich los, wupps gehen die Schuhe davon, der Körper folgt nicht nach, und man liegt sanft gebettet in den Armen der Mutter Erde. Bei Tauwetter ist ein halbwegs gutes Schutzmittel gegen das Anhaften des Schnees gefalzener Hering oder Paraffin.

Ist der Winter vorbei, so schraube man die Fersen- und Behenriemen ab und fette sie gut ein; die Schuhe selbst spanne man auf eine Schablone aus Hartholz (Fig. 74), öle sie jedoch tüchtig mit Leinöl ein und stelle sie

am besten an einen nicht zu warmen, aber auch nicht zu kalten Ort (Keller). Nach jedesmaligem Gebrauch sind die Ski mit einem Lappen trocken zu reiben und eventuell zu fetten. Verzogene Ski können leicht durch Spannkeile wieder gerichtet werden.

Das höchste Ziel des Skiläufers, das Springen, möge an dieser Stelle ebenfalls kurz erwähnt werden. In Norwegen, namentlich in Christiania, befinden sich die sogenannten Skihügel; sie unterscheiden sich nur dadurch von andern kleinen Bergen, daß an ihrem Fuß eine größere Schneemauer resp. Wand von 10 — 20 m errichtet wird. Die Bewerber fahren auf ein

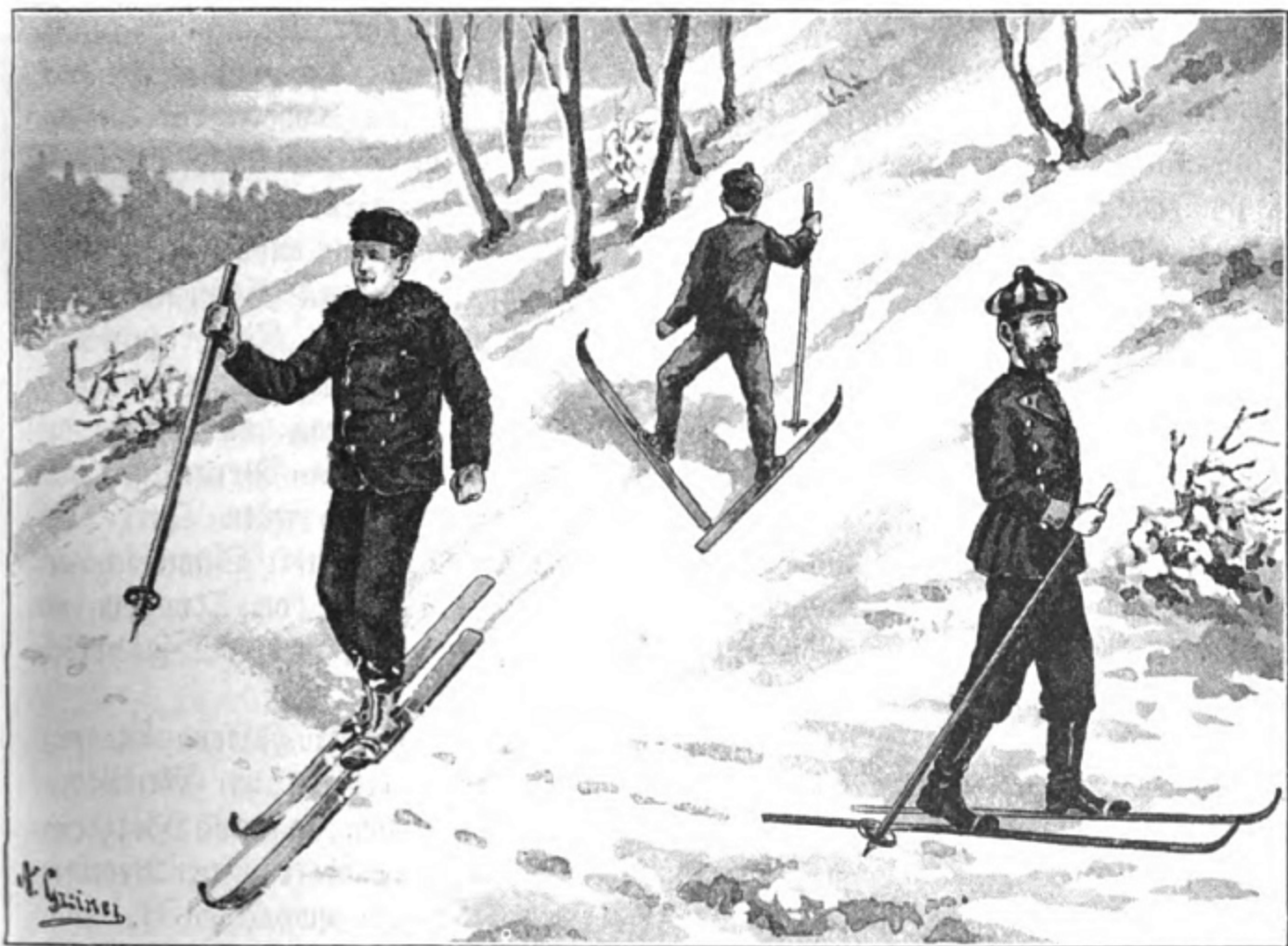


Fig. 78. Schneeschuhlaufen: Bergauf und bergab.

Zeichen einer nach dem andern oben ab, immer rascher nähern sie sich dem Abgrund; auf der Sprungstelle angekommen, ducken sie sich (manche springen ferngerade, andre zusammengebückt), nehmen einen Abstoß, um wie ein Pfeil in rasendem Flug die Luft zu durchschneiden und 20 m weiter unten den Boden wieder zu gewinnen. Sache des Läufers ist es, jeder unangenehme Berührung des Bodens mit einem gewissen Körperteil aus dem Weg zu gehen; wenn nicht, so ist bekanntlich der Schnee sehr weich, so daß kein größeres Unglück zu befürchten ist. Und in der That gibt es sehr selten Verletzungen, höchstens zerbrochene Ski oder Behebänder.

Nansen sagt in seinem Werk „Auf Schneeschuhen durch Grönland“: „— Zu sehen, wie ein tüchtiger Skiläufer seine Luftsprünge ausführt, das

ist eines der herrlichsten Schauspiele, die unsre Erde darbietet. Wenn man sieht, wie er frisch und fest den Berg herabgesaust kommt, wie er sich wenige Schritte vor dem Sprung zusammenduckt, auf der Sprungkante den Anlauf nimmt und hui — wie eine Möwe durch die Luft dahinschwebt, bis er 20—25 m weiter abwärts die Erde berührt und in einer Schneewolke weitersaust — da durchzittert es den Körper vor Freude und Begeisterung.“

Die zweite gebräuchlichere Art von Schneeschuhen sind die sogenannten kanadischen, auch Raketts oder Truger genannt. Sie sind eine Erfindung der Indianer und bestehen aus einem Holzreifen mit dazwischengeflochtenen Darmsaiten oder Lederriemen, die Länge ist 1,1—1,3 m, die Breite 35—40 cm. Der Fuß steht beinahe in der Mitte, eher etwas nach vorn. Wegen der Breite des Schuhs ist das Lernen etwas schwieriger als das Skifahren. Es ist kein Gleiten, sondern ein halbes Gehen, ein halbes Hüpfen, man kann daher, im Gegensatz zum nordischen Schneeschuh, Sprünge vom ebenen Boden über Barrieren, Hecken und andre Hindernisse ausführen. Das Schneeschuhfahren bildet ähnlich wie in Skandinavien neben den Wettläufen, Bergschlitten-, Schlittschuhfahren, Tebbagonning und Eissiegeln einen Teil der Winter-Volksbelustigungen (s. Fig. 76 und 77). Eine eigentümliche Sitte herrscht bei manchen Indianerstämmen, sobald nämlich der erste Schnee fällt, vollführen sie einen originellen Schneeschuhtanz und bitten den „großen Geist“, er möge noch mehr schicken, damit sie ein Vergnügen und Aussicht auf gute Büffeljagden hätten, denn bekanntlich sinken Tiere wie Menschen oft metertief in den Schnee ein, während ein mit Schneeschuhen bewaffneter Jäger leicht darüber hinweggleitet. Um bei den Trugern ein Gleiten zu gestatten, müssen Felle, den Strich der Haare mit der Fahrriichtung, unterlegt werden.

Beim Einkauf von Ski achte man darauf, daß die Fasern alle entgegen der Fahrriichtung und an der Biegungsstelle parallel zur Gleitfläche verlaufen, also nicht schuppenartig übereinander stehen, da das Holz eintrocknet und zu Rinnen Veranlassung gibt, die nachher die reinsten Bremsen bilden. Ebenso sehe man, daß das Holz sehr langsam gewachsen ist, was man an der Fuge der Jahresringe leicht erkennen kann.

Für Naturschwärmer kann ich Schneeschuhlaufen im Mondenschein oder das Durchqueren von düsteren Tannenwäldern als etwas Hochromantisches empfehlen. Ich muß es selbst gestehen, es gibt kaum ein schöneres Naturbild als solch eine düstere Winterlandschaft. Unvergeßlich werden jene Stunden gewiß bleiben. Nur gebe ich da den Rat, zuerst völlig Herr seiner Ski zu sein und namentlich gelernt zu haben, nach beiden Seiten zu schwingen, sich ganz quer hinstellen und vor jedem unerwarteten Hindernis Halt machen zu können, da man sonst leicht in Gefahr kommt, gegen Bäume und Erhöhungen anzurennen, ja in unbekannte Abgründe zu stürzen.

(Mitgeteilt von Ph. Heinlen,
Schriftführer des Cannstatter Fußballklubs.)



VIII. Kugelspiele.

Boccia.

Zu Boccia braucht man eine größere Anzahl von Holzkugeln, etwa 12 — 24, von denen die eine Hälfte eine andre Farbe hat, als die andre. Außerdem hat man eine kleine Auswerfkugel, den Lecco. Die übrigen Kugeln haben einen Durchmesser von etwa 7 cm. Je nach der Anzahl der Teilnehmer spielt jeder für sich, oder es werden mehrere Parteien gebildet. Wer anfängt, wirft den Lecco in einer beliebigen Entfernung aus und schleudert auch gleich eine seiner eignen Kugeln nach; er versucht dabei, diese möglichst nahe der ausgeworfenen Kugel zu bringen. Der nächste Spieler bemüht sich, mit seiner Kugel noch näher an den Lecco zu kommen; gelingt ihm dies, so kommt wieder der erste Spieler daran, gelingt es ihm aber nicht, so darf er so lange werfen, bis er eine Kugel näher an den Lecco gebracht oder seine Kugeln aufgebraucht hat. Dann kommt wieder der andre daran, bis auch der alle seine Kugeln ausgeworfen hat. Zum Schluß wird geprüft, wessen Kugel dem Lecco am nächsten steht; liegen von derselben Farbe noch mehrere Kugeln näher dem Lecco, als solche von der andern Farbe, so zählen diese auch mit.

Angenommen, der Standpunkt sämtlicher Kugeln sei nebenstehender:

so stehen also die weißen Kugeln b c d dem Lecco am nächsten, und die Partei der weißen Kugeln hat drei Points gewonnen; die Kugeln a e f

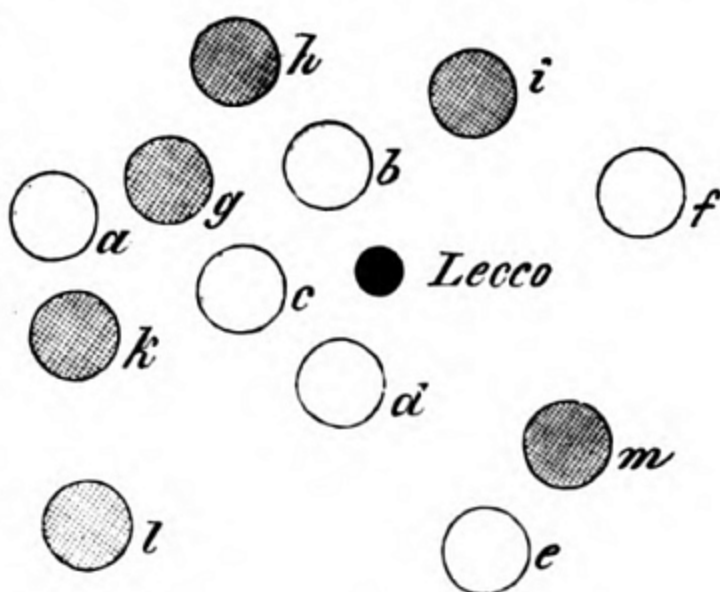


Fig. 79. Boccia.

zählen deshalb nicht mehr mit, weil die schwarzen Kugeln *g i* näher am *Lecco* stehen; diese aber zählen trotzdem nichts für die andre Partei.

Ein Hauptreiz des Spieles besteht darin, daß es durchaus keines glatten, ja nicht einmal ebenen Bodens bedarf; der *Lecco* kann z. B. einen Rasenabhang hinauf oder hinab, oder auf eine um mehrere Stufen höhere oder tiefere Terrasse in beliebiger Entfernung geworfen werden.

Beim *Boccia* kommt es vielfach auch auf die Art des Werfens an.

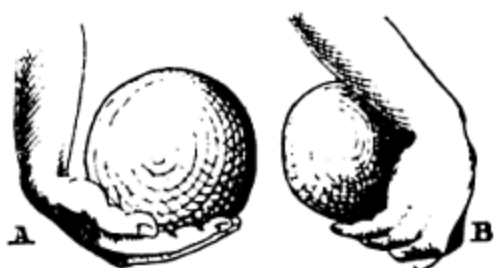


Fig. 80. Fassen der Kugeln bei *Lecco*.

Wirft man die Kugel, wie man sie beim Kegelschieben (Fig. 32 A) faßt, so rollt sie auf der Erde noch weiter. Faßt man sie dagegen von oben mit den Fingern und läßt sie also gewissermaßen im Bogen fallen, so bleibt sie an der Stelle, wo sie aufgefallen ist, liegen (Fig. 32B). Die erstere Art kann

man verwenden, wenn man Kugeln der andern Partei beiseite oder solche der eignen Partei näher dem *Lecco* stoßen will. Das Werfen nach der zweiten Art erfordert mehr Geschicklichkeit; man läuft aber dabei nicht Gefahr, daß die Kugel an eine andre Stelle rollt, als man bestimmt hat.

Galet.

Galet ist eigentlich dasselbe Spiel wie *Boccia*, nur wird es anstatt mit hölzernen Kugeln mit flachen Scheiben aus Kupfer oder Eisen gespielt.

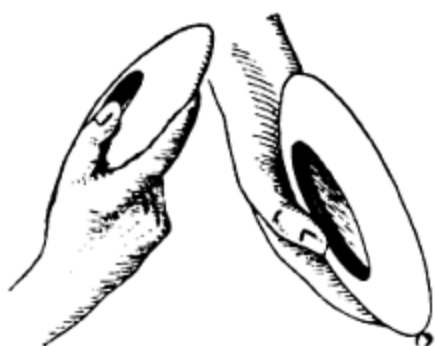


Fig. 81.
Werfen der Scheiben bei *Galet*.

Man bedarf dazu eines sandigen Platzes, spielt es aber auch, wenn nötig, auf sehr glatt gebohrten Parkettböden aus Mahagoni- oder Eichenholz. Selbstverständlich fällt das Rollen der Kugeln weg, dagegen kann man die Scheiben so schleudern, daß sie etwa im Weg liegende andre beiseite stoßen. Das Schleudern geschieht von der Seite, ähnlich wie bei dem bekannten Spiel, flache Steine auf dem Wasser tanzen zu lassen, und in möglichst flachem

Bogen. Die Spielregeln sind dieselben wie bei *Boccia*.

Das Eischießen.

Ein in Süddeutschland sehr beliebtes Spiel im Winter ist das Eis-schießen. Wenn es auch teilweise dem Kegelschieben entspricht, so gehört es doch zu den *Boccia* ähnlichen Spielen, da die Aufgabe jeder der beiden Parteien, in welche sich die Mitspielenden teilen, ist, ihre Eisstöcke möglichst nahe einem bestimmten Ziel zu bringen und dabei die Stöcke der andern Gegenpartei beiseite zu stoßen. Durch auf beiden Seiten aufgeworfenen Schnee wird eine Bahn, wie eine Regelbahn, hergestellt, auf der von dem

einen Ende aus mit breiten hölzernen Scheiben, welche am Rand mit einem Eisenring versehen sind, und die an einem aufrechtstehenden Stiel gefaßt werden, nach dem Ziel am andern Ende geschleudert wird, so, daß die Eisstöcke auf der glatten Fläche dahingleiten. Auf jedem gefrorenen Teich läßt sich das Spiel einrichten, ja man kann selbst auf einem Gartenweg durch Aufgießen von Wasser eine Eisbahn herrichten, welche nebenbei der Jugend ein willkommenes Plätz zum Schuffeln, Schindern, oder wie der landläufige Ausdruck gerade heißt, sein wird.



Fig. 82. Eisstock beim Eisschießen.

Krocket.

Krocket wird am besten auf einem ebenen Platz, welcher mit kurzgehaltenem Rasen bedeckt ist, gespielt. Auf dem Platz sind sieben oder acht Thore verteilt. Dieselben sind aus dickem Eisendraht gemacht und rund gebogen. Die beiden Seiten sind etwa 40 cm lang und haben spitze Enden, damit man sie bequem in den Boden stecken kann. Die Öffnung jedes Thores beträgt etwa 20 cm in Breite und Höhe. An beiden Enden des Spielplatzes wird je ein Pfahl in den Boden gesteckt; bei einem wird angefangen, beim andern kehrt man um und beginnt den Rückweg. Man bedarf ferner acht bis zehn Bälle aus hartem Holz von etwa 10 cm Durchmesser. Sie sind verschiedenfarbig angestrichen, und ihre Farben entsprechen den bunten Ringelungen, mit welchen die beiden Pfähle versehen sind. Außerdem braucht man noch acht Hämmer von der bekannten Krocketform. Die Stiele sind etwa 1 m lang und ebenfalls bunt bemalt, so daß je ein Hammer und eine Kugel zusammengehören.

Es kann entweder in zwei Parteien gespielt werden, oder jeder einzelne spielt für sich. Im letzteren Fall gibt die Reihenfolge der Farben an den Pfählen die Reihenfolge der entsprechenden Hammer- und Kugelbesitzer an. Die Aufgabe ist, den Ball der bestimmten Regel nach durch alle Thore zu schlagen bis man wieder am Ausgangspfahl angekommen ist. Wer mit seiner Kugel durch ein Thor gekommen ist, darf noch einmal schlagen. Außerdem kann man sich aber oder seiner Partei vielfach durch das Krocketieren nützen. Dies besteht darin, daß man seinen Ball so schlägt, daß er einen andern unterwegs befindlichen anstößt. Man hat nun das Recht, denselben dadurch fortzustößen, daß man beide Bälle dicht nebeneinander stellt, auf den eigenen den Fuß setzt und mit dem Hammer gegen den Ball schlägt. Der danebenliegende wird dadurch fortgestoßen und zwar je nach der Stärke des Stoßes oft sehr weit. War es nun ein feindlicher Ball, welchen man getroffen hat, so stellt man den eignen so daneben, daß jener durch den Schlag weit aus der Bahn getrieben wird, war es aber ein befreundeter, so sucht man denselben durch das nächste von ihm zu durchschreitende Thor zu stoßen oder wenigstens ihn in brauchbare Nähe davor zu bringen. Da man nachher noch selbst einen zweiten Schlag hat, kann man unbeirrt seinen

Weg trotz des Krockettierens verfolgen. Wessen Ball zuerst den Ausgangspfad wieder berührt, wer „abgemacht hat“, ist Sieger und kann nun, wenn er an die Reihe kommt, seinen Ball so stoßen, daß er mit einem andern zusammenstößt, um durch weiteres Krockettieren dem Freund zu nützen und dem Gegner zu schaden zu versuchen. Bei Parteispiel hat die Partei gewonnen, deren sämtliche Bälle zuerst das letzte Thor passiert haben.

Die Anordnung der Thore ist gewöhnlich folgende:

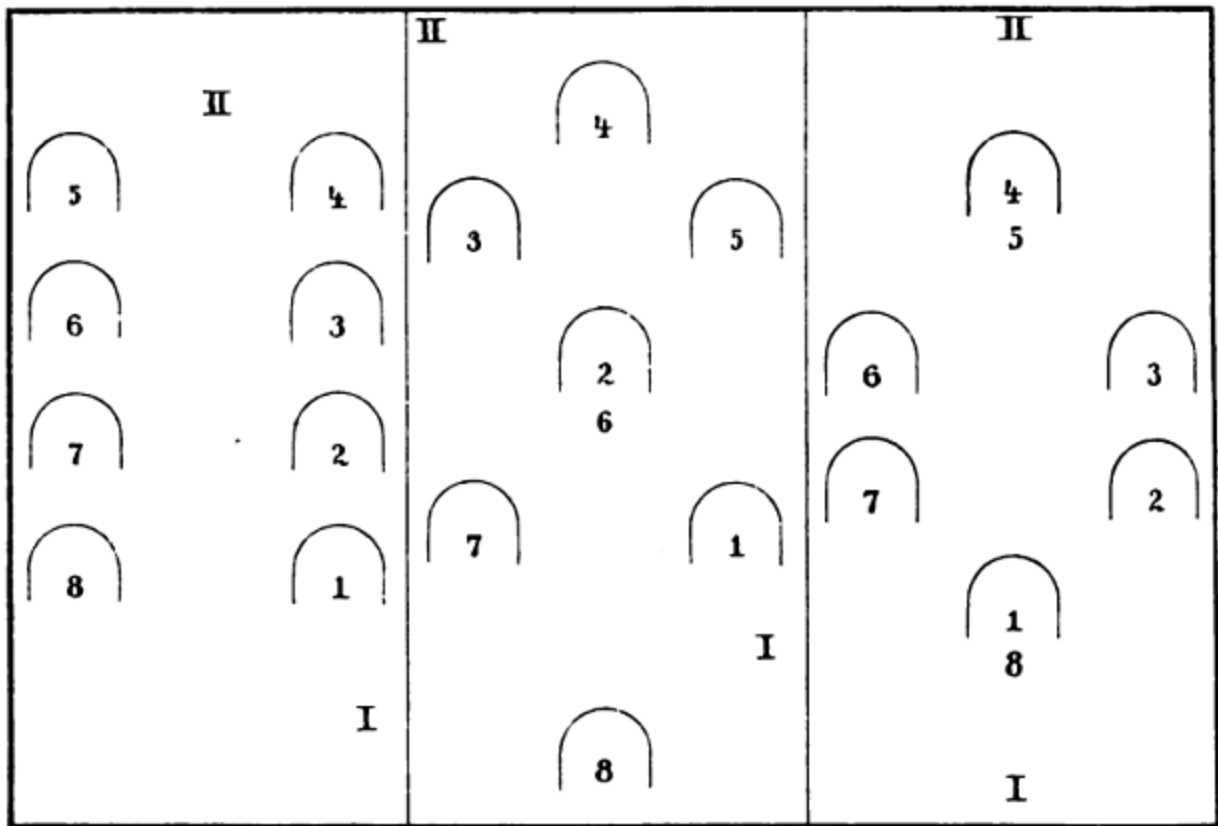


Fig. 88. Stellung der Thore beim Krockett.

Mail.

Das Mail stammt aus Frankreich, wo es unter Ludwig XIV. zu den beliebtesten Spielen gehörte. Es ist zu bedauern, daß dasselbe so völlig in Vergessenheit geraten ist, denn kaum wie ein anderes Spiel ist es geeignet, Grazie und Gewandtheit gepaart mit Kraft und körperlicher Geschicklichkeit zu zeigen. Herren und Damen, jung und alt können es spielen. Infolge der weitausgedehnten Spielbahn gibt es Anlaß zu angenehmer Bewegung, und nimmt doch nicht so in Anspruch, daß daneben her nicht die begonnene Unterhaltung fortgesetzt werden könnte und sich die einzelnen Gruppen der Gesellschaft trennen müßten. Es ist ein echtes Kokospiegel. Gewissermaßen kann es als Vorläufer des Krocketts angesehen werden.

Es wird wie dieses mit Hämmern und Kugeln gespielt, erfordert aber eine sehr lange Spielbahn. Das Prinzip des Spieles ist, eine Kugel mit möglichst wenig Schlägen bis an ein weit entferntes Ziel zu bringen.

Da die Schläge meistens sehr starke sind, so muß das Material, Hammer und Ball, auch aus sehr festem Holz sein, welches noch besonders

zum Gebrauch durch Hämmern, Ausdörren über dem Feuer u. s. w. gehärtet wird. Die Bälle sind am besten aus Buchsbaumholz und haben je nach der Beschaffenheit des Bodens, auf dem gespielt wird, einen Durchmesser von 5 — 10 cm. Bei sandigem Boden spielt man mit großen Kugeln, ist der Boden feucht, so nimmt man leichte Kugeln, ist er trocken und glatt, bedient man sich kleiner, aber möglichst schwerer Bälle. Die Hämmer gleichen den Proctethämmern, sind aber an den beiden Schlagflächen mit einem Eisenring umgeben, damit sie beim Schlag nicht zerspringen. Der Stiel kann etwas elastisch sein, z. B. aus Weißdorn, noch besser aus Taxus oder Stechpalme. Für Anfänger sei er etwa 1 m hoch; geübte Spieler ziehen längere, bis schulterhohe Stiele vor.

Als das Spiel in Frankreich unter Ludwig XIV. Mode war, gab es noch eine Menge Feinheiten, welche bei der Herstellung von Hammer und Ball berücksichtigt werden mußten, doch kann man wohl davon absehen.

Sind nur zwei Spieler, so legen sie zu Beginn ihre Kugeln nebeneinander, und der erste schleudert die seine mittels des Hammers möglichst weit fort. Bringt der zweite die seinige nicht so weit, so bekommt er einen Punkt und schlägt weiter, bis er die Kugel des andern überholt hat; jeder Schlag aber wird ihm angeschrieben. Nun schlägt wieder der erste; überholt er die gegnerische Kugel, so wird ihm nur dieser eine Schlag gerechnet, überholt er sie nicht, geht es ihm wie dem andern. Nicht wer zuerst am bestimmten Ziel ankommt, ist Sieger, sondern der, welcher die wenigsten Schläge dazu gebraucht hat.

Teilen sich die Spieler in zwei Parteien, so wird dennoch nur mit zwei Kugeln gespielt, und das Schlagen folgt dann der Reihe nach.

Wer beim Schlagen die Kugel nicht trifft, zählt einen Schlag, ebenso wenn Hammer oder Kugel zerspringt. Desgleichen, wenn die Kugel, sofern eine Bahn bestimmt ist, außerhalb derselben geschleudert wird. Sie muß in diesem Fall dann auf der entsprechenden Stelle in die Bahn hineingestellt werden.

Wird „mit großen Schlägen“ gespielt, so kommt es nur darauf an, das Ziel mit einer vorher bestimmten Anzahl Schlägen zu erreichen. Jeder Schlag weniger, den man braucht, wird dem Gewinner vom Verlierer bezahlt.

Außer auf bestimmten Bahnen kann man „Mail“ auch auf jedem beliebigen Weg spielen, indem man irgend einen weit entfernten Gegenstand, einen Stein, Baum oder dergl., als Ziel bestimmt.

Brückenschießen.

Brückenschießen ist ein in Frankreich verbreitetes und beliebtes Spiel. Man bedarf dazu eines Brettes, welches etwa 90 cm breit, 30 cm hoch und mit 13 gleichgroßen Thoren versehen ist; an beiden Seiten sind Säulen mit breiten Füßen, damit es nicht leicht umfällt, wenn dagegen gestoßen wird. Außerdem hat jeder Mitspielende eine oder mehrere hölzerne Kugeln, ähn-

lich den Krocketkugeln. Über den Thoren werden die Nummern so angebracht, daß 13 in der Mitte, daneben 1, 2, 11 und 12, 4 und 3, 10 und 9, 5 und 7, 6 und 8 zu stehen kommt. Die Kugeln müssen bequem durch die Öffnungen hindurchlaufen. Der Standplatz ist beliebig, wird aber vor dem Spiel jedesmal bestimmt. Je entfernter das Ziel, desto schwieriger ist es zu erreichen. Jeder rollt der Reihe nach seine Kugel, und die Nummer, unter deren Öffnung diese hindurchgeht, wird auf einer Tafel, wie bei dem gewöhnlichen Kegelspiel, von einer bestimmten Zahl abgeschrieben. Es kann das von 100 oder 60, 48 u. s. w. beginnen. Wer nach Beendigung des Spieles die meisten Punkte zählt, bekommt sie von demjenigen, dem sie an der bestimmten Summe fehlen, bezahlt.

Geht die Kugel rechts oder links vorbei, so wird ein Punkt als Strafe angeschrieben; bleibt sie vor dem Gestell liegen, so ist der Spieler frei, sein Wurf zählt aber für voll. Für die in der Öffnung liegenbleibende Kugel gilt die betreffende Zahl. Nachdem alle einmal an der Reihe waren, dürfen die Kugeln hereingeholt werden.

Statt die Kugel mit der Hand zu werfen, kann sie auch mit einem Schläger oder Stößer von bestimmter Entfernung aus in die Bogen eingetrieben werden, wobei die oben angegebenen Spielregeln in Geltung bleiben.



IX. Regeln.

Kegelschieben.

Das Kegelschieben ist eine äußerst gesunde Bewegung und kann nicht genug angeraten werden, besonders für solche, welche den Tag über durch ihren Beruf an einen bestimmten Platz gebunden sind und sich wenig Bewegung machen können; es ist das beste Mittel gegen die Folgen einer „sitzenden Lebensweise“. Auch Damen beteiligen sich gern am Regeln. Man hat deshalb vielfach in Gärten und Höfen Regelbahnen eingerichtet, wo man sich ungestört dem Vergnügen hingeben kann, ohne durch die Unannehmlichkeiten, welche der Besuch einer öffentlichen Regelbahn in Wirtschaften u. s. w. mit sich bringt, gestört zu werden.

Eine gedeckte Regelbahn ist einer offenen vorzuziehen, schon deshalb, weil die letztere jeder Witterung ausgesetzt ist und daher nie so glatt und eben gehalten werden kann, wie es nötig ist, besonders aber, weil man auch bei schlechtem Wetter dem Vergnügen des Regeln obliegen kann. Über die Einrichtung der Regelbahnen braucht wohl hier nichts Näheres gesagt zu werden, dieselben sind ja allgemein bekannt; doch wollen wir die gebräuchlichsten Kunstausdrücke anführen, damit sich auch Laien mit denselben vertraut machen können, ehe sie zu regeln anfangen.

Das Tierreich liefert einen Pudel, womit bezeichnet wird, wenn die Kugel an den Seiten, Banden, der Bahn aneckt, ehe sie die Regel erreicht hat; eine Ratte ist es, wenn die Kugel überhaupt keine Regel umwirft, und ein Sandhase wird gemacht, wenn der Spieler die Kugel so wirft, daß er sie nicht auf dem Auslegebrett absetzt, sondern diese in der Bahn selbst, auf dem Sand auffällt. Daß das bekannte Vorstentier mit seinem Namen herhalten muß, wenn ein Spieler besonderes Glück hat, ist selbstverständlich, aber beim Regeln besonders gebräuchlich. Den Ausdruck „Parteln“ vom Pardeltier oder Leopard abzuleiten, dürfte etwas gewagt sein, besonders wo das Wort Partei nahe genug liegt; auch sagt man oft statt „Parteln“ „Partens“, was sich noch mehr dem Stammwort nähert.

Von „Regeln“ spricht man nicht viel, sondern von so und so viel „Holz“, das gefallen ist. Heißt doch sogar der echte keglerische Gruß „Gut Holz!“ Liegen die Regel aber schon, so heißen sie „Walzen“. „Walzen raus!“ bedeutet, daß der Regelsjunge die im Weg liegenden, umgeworfenen Regel forträumen soll.

Eine „Bleibe“ nennt man, wenn die Kugel, ohne Regel umgeworfen zu haben, zwischen denselben durchgerollt ist. Hat sie aber den vorderen Eckegel und den König zu Fall gebracht, so bilden die noch stehenden Regel einen „Schusterstuhl“.

Allgemein gültige Regeln für das Kegelschießen anzugeben, ist kaum möglich, da fast an jedem Ort andre Gewohnheiten herrschen. Die hauptsächlichsten Spiele sind aber die folgenden:

Das deutsche Kegelspiel.

Jedem der vier, acht oder mehr Spieler werden 12, 16 oder 24 Points unter seinen Namen geschrieben, d. h., sie werden ihm im Stamm angeschrieben; diese sind gleichsam eine Schuld oder ein Minus, das er abverdienen muß. Nach jedem Wurf werden die gemachten Regel von jenem Minus abgezogen und der Rest unter den Namen des Spielers gesetzt. Sobald er nach und nach durch mehrere Würfe die bestimmten Points gemacht, also gleichsam sein Minus abbezahlt und sonach nichts mehr im Stamm hat, so werden alle darüber geworfenen Regel sein Plus. Das nennt man: sie werden ihm gut geschrieben und von den andern Spielern, die noch Minus haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich, recht viele Regel zu werfen, um so bald und so viel wie möglich Plus zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, daß einige schon Plus haben und andre dagegen noch Minus, so wird jenes summiert und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch so lange geworfen, bis das Plus dem Minus gerade gleich ist. Sind mehr Points geschoben, als noch Minus waren, bleibt die Überzahl bei dem letzten Spieler außer Berechnung, d. h. er bekommt nur so viel Points gut geschrieben, als noch Minus waren.

Die gebräuchlichsten Regeln des deutschen Kegelspiels sind:

1. Niemand darf über das bestimmte Mal hinaustreten.
2. Daß gar kein Regel umgeworfen wird, kann auf vierfache Weise geschehen:
 - a. die Kugel geht zwischen dem Seiten-Eckegel und der Bande durch; alsdann verliert der Spieler einen Point. Man nennt dieses ein „Loch“, auch wohl einen „Rehbock“ machen;
 - b. zwischen dem Seiten-Eckegel und den beiden Nebengegeln; ist eine „Bleibe“; dafür wird einer schlecht geschrieben;
 - c. zwischen der Mittelreihe und einer der Seitenreihen, heißt ein „gut Loch“ und gilt entweder gar nichts oder wohlfeiler drei Points;

d. die zu schwache Kugel erreicht die Regel gar nicht. Gilt wie ein Loch einen Point zum Nachteil.

3. Wer das Wurfbrett nicht berührt, dem wird ebenfalls ein Point schlecht geschrieben, und wenn er alle Neun umwerfen sollte. Zuweilen wird jedoch der Wurf über das Brett hinaus bestraft, seitwärts desselben zu thun aber erlaubt; und gewöhnlich ist dies beim Ausmachen der Fall, wo nur eine bestimmte Anzahl Regel umgeworfen werden darf, und nicht, wie im Lauf des Spieles, so viel man kann.

4. Regel, die durch den Rückprall der Kugel umfallen, werden nicht gezählt.

5. Wird die Kugel, bevor sie die Regel erreicht, durch ein äußeres Hinderniß, z. B. durch einen in die Bahn geworfenen Stein u. s. w., aufgehalten oder deren Richtung verändert, so steht es dem Spieler frei, noch einmal zu werfen.

6. Ein durch die Kugel oder einen benachbarten Regel ganz außerhalb seines Bodenblechs gerückter Regel wird als umgefallen gezählt; nicht aber, wenn er bloß auf dem Bodenblech verschoben wird.

7. Der König allein aus der Mitte herausgeworfen gilt drei.

8. Der vordere Eckegel allein gilt zwei.

9. Die drei mittelsten Regel allein gelten sechs. Beim Ausmachen gelten aber die drei letzten Würfe nur nach der Anzahl der umgefallenen Regel, wie es das Ausmachen erfordert; z. B. es wären noch ein, zwei oder drei Points im Spiel, so würde der König allein in jedem dieser Fälle ausmachen, sowie auch die drei mittleren Regel u. s. w.

10. Es gibt acht Würfe, die man Ehrenwürfe (Honneurs) nennt, weil sie, ihrer Seltenheit wegen, mehr gelten, als die Zahl der gefallenen Regel. Dahin gehört der unter 2, c erwähnte Wurf mittendurch; ferner die drei unter 7, 8 und 9 erwähnten Würfe, und endlich sieben Regel, acht Regel, acht Regel um den König, d. h. daß der König in der Mitte allein stehen bleibt, und endlich alle neun Regel.

Der Wert dieser Ehrenwürfe wird aber, wie schon gesagt, fast in jeder Stadt, ja auf jeder Bahn verschieden angenommen; sieben Regel gelten acht Points, aber auch wohl sieben gut, d. h. alle Regel, welche der Spieler noch im Stamm hat, werden gelöscht und ihm sieben gut gerechnet; acht Regel gelten zwölf Points, aber auch sechzehn gut; acht um den König gelten sechzehn Points, aber auch wohl vierundzwanzig gut.

Alle neun Regel gelten vierundzwanzig Points, beendigen aber auch wohl die ganze Partie, so daß dem Werfer alle Regel bezahlt werden, welche sämtliche Mitspieler noch in ihren Stämmen haben.

Diese sehr verschiedenen Wertbestimmungen haben ihren Grund in der großen Verschiedenheit des ganzen Regelzubehörs, sowohl der Bahn, wie der Kugeln und Regel. Denn es gibt Bahnen, wo fast in jeder Partie alle Neun geworfen werden, und andre, wo dies in hundert Partien kaum einmal vorkommt. Wenn z. B. die Regel gegen die Größe der Kugeln zu weit

boneinander stehen oder sehr kurz sind, so gehören schon Würfe von sechs Regeln zu den Seltenheiten.

11. Beim Ausmachen, d. h. wenn mehr Regel geworfen werden können als noch überhaupt im Spiel sind, das will sagen fünf und weniger (denn sechs wäre noch ein voller Wurf, weil die Honneurwürfe auch ausmachen), dürfen nicht mehr geworfen werden, als vorhanden sind. Die mehr geworfenen „gehen“ dem Werfer zum Nachteil. Die Ehrenwürfe aber haben den Vorzug, das Spiel zu beendigen, wenn ihr Wert nicht geringer ist als die Zahl der noch vorhandenen Regel; z. B. alle Neun machen aus, auch wenn nur noch ein Regel im Spiel wäre.

Zuweilen spielt man auch beim Ausmachen mit Überhalten, d. h. daß die zu viel geworfenen Regel dem Nachfolger schlecht geschrieben werden, und der Werfer dagegen, wenn er gerade ausmacht, demselben einen abgeben muß. Zuweilen hält der Nachfolger nur bei vier oder fünf Regeln über, nicht aber bei einem, zwei oder drei, sondern im letzteren Fall „gehen“ die zu viel geworfenen dem Werfer selbst zum Nachteil.

Dies ist ganz örtlich, und am besten scheint es, das Überhalten, welches das Spiel nur verwickelter macht und zu Streitigkeiten Anlaß gibt, ganz wegzulassen.

12. In der Regel darf der Spieler von den zurückkommenden Regeln keine auswählen, sondern muß die hinterste nehmen.

Zuweilen verbinden sich mehrere, bloß um den höchsten Wurf oder um die größte Regelzahl in einer bestimmten Anzahl Würfe zu spielen. Zuweilen darf bloß ein vorher bestimmter Regel getroffen werden, welcher entweder allein oder mit den übrigen zusammen aufgesetzt wird. Zuweilen wird ein Preis ausgesetzt, den der erhält, welcher in den wenigsten Würfen alle neun Regel umwirft, von denen die umgeworfenen entweder auf dem Fleck, wo sie fallen, liegen bleiben oder aus der Bahn genommen werden. Zuweilen gilt bei diesem Spiel der Rückschlag, zuweilen nicht.

Das Langschieben.

Die einfachste und bekannteste Regelspielart ist das Langschieben, bei welchem es gilt, eine vorher bestimmte Anzahl Regel zu werfen. Hat jemand beim Schluß des Spieles mehr geschoben, so wird ihm das als Gewinn angerechnet. Das Spiel dauert so lange, bis die für alle Spieler festgesetzte Summe der ausgelosten Reihenfolge nach, abgeschoben ist. Zu Ende des Spieles, wenn nicht mehr viele Regel stehen, wird bestimmt, wie viele Regeln noch jeder schieben darf. Die Bestimmung fällt gewöhnlich dem Aufschreiber zu.

Stehen nur noch zwei oder drei Regel, so wird das Spiel geschlossen. In der Regel gelten nur die Regel, die von vorn durch die Regel geworfen sind. Was man sonst noch als gültig und ungültig abmachen will, ebenso wie den Wert der Regel, ist jeder Spielgesellschaft anheimgegeben.

Das Boulespiele.

Das „Boulespiel“ hat zum Inhalt, daß jeder mehr Regel als sein Vordermann zu schieben sucht, weil er von diesem — je nachdem ausgemacht ist — die Mehrzahl auf dem Anschreibebrett berechnet bekommt, und der, welcher achtmal solche Anrechnung bekommen, tot ist und nicht mehr mitspielen darf, wenn er sich nicht durch eine neue Summe einkaufen will. Das Spiel dauert bis zum letzten Mann, dem die bestimmte Anzahl Marken noch nicht angeschrieben ist, und der dann auch den Gewinn zieht.

Das Partiestpiel.

1. Das Partiestpiel wird von zwei Parteien gebildet; dieselben werden mittels Losens durch Kartenblätter zweier verschiedener Farben bestimmt.

2. Diejenige Partei, welche zuerst zu schieben hat, wird ebenfalls durch das Los der Karte bestimmt.

3. Wenn die Zahl der Mitspielenden eine ungleiche ist, so entsteht ein sogenannter Blinder. Die Partei, welcher der Blinde angehört, schiebt dessen Kugeln in beliebiger Reihenfolge. Bei zwei Spielern auf der Seite des Blinden jedoch bleibt es nachgelassen, daß jeder drei Kugeln hintereinander schieben kann.

Jede Partei, wovon der einzelne Mann derselben zwei Kugeln zu schieben hat, schiebt mit der ersten Kugel in die vollen Regel. Mit den übrigen Kugeln ist auf die noch stehenden Regel so lange zu stechen, bis entweder eine Aht um den König oder sämtliche Regel geschoben worden sind, worauf die Regel wieder aufgestellt werden.

4. Der sogenannte Kamm wird an der Anschreibetafel durch eine Lyra gebildet, von welcher jeder Arm sechs wagerechte Striche (Schmizzen) enthält. Auf diese Striche wird die Summe derjenigen Regel geschrieben, welche die eine Partei der andern gegenüber mehr geschoben hat, und zwar in der Weise, daß die anschiebende Partei die linke Seite, die daraufschiebende die rechte Seite der Schmizzen zum Schreiben erhält.

5. Ein Duplum, Triplum u. s. w. tritt dann ein, wenn beide Parteien ein- oder mehreremal gleich viele Regel geschoben haben. Bei einem Duplum, Triplum u. s. w. hat nicht diejenige Partei, welche das Duplum u. s. w. gemacht hat, sondern die erste Partei eine Vorlage zu machen, und das Mehr der geschobenen Regel wird auch doppelt, dreifach u. s. w. gerechnet, und zwar so, daß bei einem Duplum zwei, bei einem Triplum drei Striche u. s. w. durch die Zahlen besetzt werden.

6. Wert der Regel. Jeder geschobene Regel zählt mit Ausnahme der Honneurs einen Point.

Eine Ratte oder der Schub zwischen der Wand und dem Eckegel hindurch wird mit einem Point bestraft. Eine Bleibe oder der Schub zwischen dem Eckegel und den Seitenkegeln (Bauern) hindurch, zählt nichts.

7. Wert der Honneurs. Der vordere Regel allein geschoben zählt sechs, der hintere sechs, der König zwölf, die Methode (die Kugel geht zwischen der mittleren und einer Seitenreihe durch, ohne Regel umzuwerfen) drei, die mittlere Reihe (Kurant) drei, die Acht um den König zwölf. Alle Regel neun. Bei allen Honneurs werden die Regel sofort wieder aufgesetzt.

8. Das Ende des Spieles erfolgt, sobald die eine oder andre Partei auf dem Ramm den letzten Strich (Schmize) besetzt hat; tritt jedoch bei dem letzten unbefetzten Strich ein Duplum, Triplum u. s. w. ein, so sind dem Ramm so viel Striche von neuem hinzuzufügen, als das Duplum, Triplum u. s. w. erfordert. Sind alle Schmizen einer Partei besetzt, so werden die beiderseits angeschriebenen Zahlen summiert und die unbefetzten Schmizen, je zu zweien gerechnet, derjenigen Partei, die zuerst mit den Schmizen herunter ist, zugezählt; hat jedoch die eine Partei gar nicht zum Anschreiben gelangen können, so daß ein sogenannter Ramm entstanden ist, so zählen sämtliche Schmizen vierfach.

Das Spiel ist jedoch nur von derjenigen Partei gewonnen, welche die meisten Points geschrieben hat.

9. Unedeln ist bei dem Partiestpiel gestattet. Das Werfen der Kugel über das Ende der Bohle hinaus (sogenannte Sandhasen) wird dadurch bestraft, daß die gefallenen Regel wieder aufgesetzt werden und die Kugel als geschoben betrachtet wird.

Das Schwedenspiel.

1. Jeder Teilnehmer schiebt zuerst drei Kugeln. Aus der Zahl der damit geschobenen Regel wird sodann die Reihenfolge der Mitglieder geordnet, und zwar so, daß der, welcher die wenigsten Regel geschoben, der erste, derjenige aber, welcher die meisten geschoben hat, der letzte wird. Alle übrigen werden auf diese Weise von der Linken zur Rechten rangiert.

Der erste führt gewöhnlich das Brett, ist dafür verantwortlich und erhält als Schreibgebühr pro Mann einen Point.

In den ersten drei Rennen werden drei, in den darauffolgenden Rennen je zwei und eine Kugel geschoben, wenn eine andre Ordnung nicht durch die Umstände geboten wird.

2. Das Spiel beginnt von 100 und die Zahl der von jeder einzelnen Kugel geschobenen Regel wird dem Spielenden abgeschrieben.

3. Wert der Regel. Wenn der vordere Regel (der sogenannte Schwede) mit der Kugel mitgetroffen wird, zählt jeder der gefallenen Regel zwei Points; sonst nur einen Point.

4. Wert der Honneurs. Der vordere Regel allein geschoben zählt neun, der hintere Regel allein sechs, der König allein zwölf, acht um den König achtzehn, alle Neun vierundzwanzig, eine Methode oder Mittelreihe sechs.

5. Werden acht Regel ohne den ersten geschoben, so daß der Schwede allein noch steht, so endet dieser Schub überhaupt das Spiel und sämtliche übrige Points werden dieser Nummer gut geschrieben.

6. Beim Unecken werden die gefallenen Regel nicht gezählt, und die Kugel gilt als geschoben.

7. Eine Kette wird mit drei Points gestraft.

8. Die sogenannte Bleibe zählt und straft auch nicht.

9. Wenn beim Ausmachen des Spieles drei, vier oder fünf Points noch stehen, vom Spielenden jedoch mehr geschoben werden, so ist das Zuviel dem Nächstfolgenden zur Last zu schreiben. Honneurs gelten bis zum Ende des Spieles, nur daß beim Ausmachen des Spieles nicht mehr Points gewährt werden können, als noch gestanden haben.

10. Das Ende des Spieles wird durch einen einzigen bleibenden Point nicht aufgehalten, vielmehr wird dieser dem Spieler, welcher den Schub gethan, an- und gutgeschrieben.

Ulmer Wettspiel.

Dasfelbe läßt eine beliebig große Anzahl Spieler zu und eignet sich durch seinen unterhaltenden, wechselvollen Fortgang besonders für festliche Gelegenheiten einer Regelgesellschaft.

Nach Übereinkommen zahlt jeder dieselbe Einlage, wir wollen beispielsweise annehmen: 50 Pfennige, und die Teilnehmer werden in der Reihenfolge, wie sie ihre Einzahlung leisten, auf der Tafel, die in so viel Spalten eingeteilt ist, als es Spieler sind, oben hingeschrieben, wie dies aus der umstehend befindlichen Probetafel ersichtlich ist.

Nun beginnt das erste Rennen. Bei jeder Kugel wird neu aufgesetzt, jeder Spieler schiebt drei Kugeln und jeder Regel zählt einen Point. Wer also sieben schiebt, zählt sieben, ebenso bei acht, acht um den König und neun. — Wer demnach auf die erste Kugel sieben, auf die zweite acht um den König, auf die dritte Kugel fünf Regel geschoben hat, kommt im ersten Rennen mit zwanzig Points in Anschrift.

Zweites Rennen. Eine Kugel. Es stehen nur der König und der rechte Hinterkegel, und es gilt, nur diesen rechten Hinterkegel zu treffen, so daß der König stehen bleibt. Gelingt dies, so zählt es zwölf Points, gelingt es nicht, oder fallen König oder beide Regel, wird eine Null angeschrieben.

Drittes Rennen. Eine Kugel. Es stehen nur der König und der linke Borderkegel. Es gilt, nur den linken Borderkegel zu treffen und gelingt dies, zählt es wiederum zwölf Points, gelingt dies nicht, wird eine Null angeschrieben.

Viertes Rennen. Eine Kugel. Es stehen der vorderste Regel, der König und der hinterste Regel, also nur die Mittelreihe. Gelingt es, alle drei Regel auf einen Wurf zu treffen, so zählt dies zwölf; jeder einzelne dieser drei Regel zählt drei; wird nichts getroffen, kommt wiederum eine Null in Anschrift.

Fünftes Rennen. Eine Kugel. Es stehen nur der vorderste, sowie die beiden Eckegel. Werden alle diese drei Regel auf einen Wurf getroffen,

zählt dies zwölf, außerdem jeder einzelne drei. Wer nichts trifft, erhält eine Null angeschrieben.

Sechstes und letztes Rennen. Es geht wieder in die vollen neun Regel, doch wird nur auf drei Kugeln aufgesetzt, und jeder Spieler schiebt seine drei Kugeln wie im ersten Rennen. Auch gilt wie im ersten Rennen, selbst bei hohen Anschüssen (sieben, acht, neun), jeder Regel nur einen Point.

Nun ist das Spiel aus und bei jeder Spalte wird das Ergebnis der sechs Rennen unter den Strich geschrieben. Die Einlagen kommen als Gewinnste an die besten Spieler zur Verteilung, je nach der Anzahl der gewonnenen Points, während die schlechten Spieler leer ausgehen. Für die Art und Weise der Verteilung gibt die nachstehende Tafel ein Beispiel:

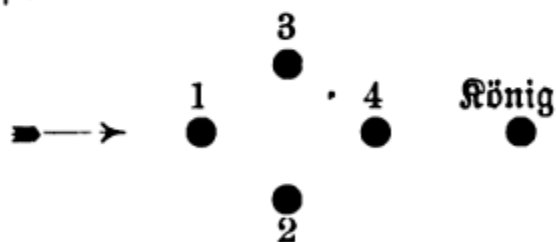
Ulmer Wettspiel.

Name:	A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.	I.
Einlage:	50 ₰	50 ₰	50 ₰	50 ₰	50 ₰	50 ₰	50 ₰	50 ₰	50 ₰
I. Rennen:	11	16	14	14	18	20	10	15	17
II. "	0	12	0	0	12	0	0	12	0
III. "	0	0	0	0	12	0	0	12	0
IV. "	3	3	0	6	6	0	0	3	3
V. "	0	3	3	3	6	3	3	0	3
VI. "	7	6	5	8	9	9	4	8	6
Summa	21	40	22	31	63	32	17	50	29
Nr.	VIII.	III.	VII.	V.	I.	IV.	IX.	II.	VI.
Gewinnt	nichts	80 ₰	nichts	40 ₰	150 ₰	60 ₰	nichts	100 ₰	20 ₰

Kommen gleiche Gewinnzahlen vor, so stehen deren Inhaber mit je einer Kugel um die meisten Regel, bis der Gewinn entschieden ist.

Die fünf Kegel.

Zu diesem Spiel genügt, wenn man keine eigentliche Regelbahn hat, ein ebener Platz. Auf demselben werden vier Kegel und der König in folgender Weise aufgestellt:



Von einem bestimmten Platz aus wird geschoben, bezw., wenn nicht in einer Regelbahn gespielt wird, auch geworfen. Jeder zahlt eine gleiche Summe in die Kasse; die größere oder geringere Geschicklichkeit wird dann belohnt wie folgt:

Regel 1 allein umgeworfen gewinnt 3 Pfennige,
 = 1 und 2 = = 1 =

Regel 1, 2 und 3 umgeworfen gewinnt 2 Pfennige,

= 1, 2, 3 und 4 = = 5 =

= 4 allein = = 3 =

der König allein = = 8 =

Strafe dagegen hat zu zahlen, wer umwirft:

Regel 2 oder 3 allein 3 Pfennige,

= 1, 4 und König zusammen 5 =

alle vier Regel und den König 8 =

Es ist selbstverständlich, daß man, wenn Damen mitspielen, nicht so fest inne hält, daß stets von dem bestimmten Platz aus geworfen werden muß, und daß man ihnen die leichtesten Kugeln aussucht.

Wenn man keine Regelbahn zur Verfügung hat, so kann man auch zur Not auf einem freien Platz, einer abgemähten Wiese u. dergl. das Kegeln betreiben und zwar als

Kegelwerfen im Freien.

Daselbe wird wie das deutsche Kegelspiel mit neun Regeln von gleicher Größe im Freien gespielt und ist in der Schweiz und in Frankreich üblich. Jedoch bedarf es dazu keiner Bahn oder sonstigen Vorrichtung, sondern nur eines freien Platzes, weil die Kugeln nicht auf dem Boden gerollt, sondern im Bogen durch die Luft nach den Regeln geworfen werden. Die Regel werden wie gewöhnlich im Biered aufgestellt, nur weiter voneinander als beim deutschen Kegelspiel, so daß die Entfernung der Eckregel voneinander ungefähr 2 m beträgt. Die Kugeln haben meist auch ein Loch für den Daumen und eine größere Vertiefung zum Einlegen der übrigen Finger, damit man sie fester halten kann.

Die Anzahl der Spieler ist unbestimmt, und jeder thut zwei Würfe nacheinander. Die Entfernung und die Stelle des ersten Wurfs ist bei allen Spielern dieselbe und beruht auf Übereinkunft. Der zweite Wurf muß aber von dem Platz aus geschehen, wo die Kugel beim ersten Wurf liegen geblieben ist. Die Hauptgeschicklichkeit besteht also darin, den ersten Wurf so abzumessen, daß, wenn auch kein Regel umgeworfen wird, die Kugel doch bei den Regeln so nahe wie möglich liegen bleibt, und dann den zweiten Wurf so einzurichten, daß der oder die von der Kugel getroffenen Regel so viel wie möglich andre mit umwerfen. Der Gewinnende erhält von jedem der übrigen Spieler so viel Points, wie er mehr Regel in den beiden Würfen getroffen hat.

In Schlesien ist eine andre Art des Kegelwerfens unter zwei Spielern üblich, bei welcher jeder Spieler neun Regel, oder wenigstens einer so viel wie der andre hat. Jeder Spieler setzt seine Regel in beliebiger Entfernung voneinander auf, und auch die Entfernung der Reihen voneinander ist willkürlich bis zu 6 m. A. stellt sich vor seine aufgestellten Regel und wirft mit seiner Kugel von da aus nach den Regeln des B. Wirft er einen um, so fährt er fort zu werfen, bis er einen Fehlwurf thut. Hierauf

kommt B. an die Reihe und wirft seinerseits nach den Regeln des A. so lange, bis er einen Fehlwurf thut. Dann folgt wiederum A. u. s. w.; dieses wird so lange abwechselnd fortgesetzt, bis einer sämtliche Regel des andern umgeworfen hat. Wem dieses zuerst gelingt, der ist Sieger und erhält vom Gegenspieler so viel Points, wie von seinem Spiel noch Regel stehen, bezahlt.

Der Wurfkegelschub oder der Baumelschub.

Das „Wurfkegelspiel“ hat vor dem Spielen auf den langen Bahnen den Vorzug, daß seine Einrichtung einen verhältnismäßig nur geringen Platz beansprucht und dabei gut in Gärten oder auf freien Plätzen aufgestellt werden kann, welche nicht genug Raum für eine Regelbahn bieten.

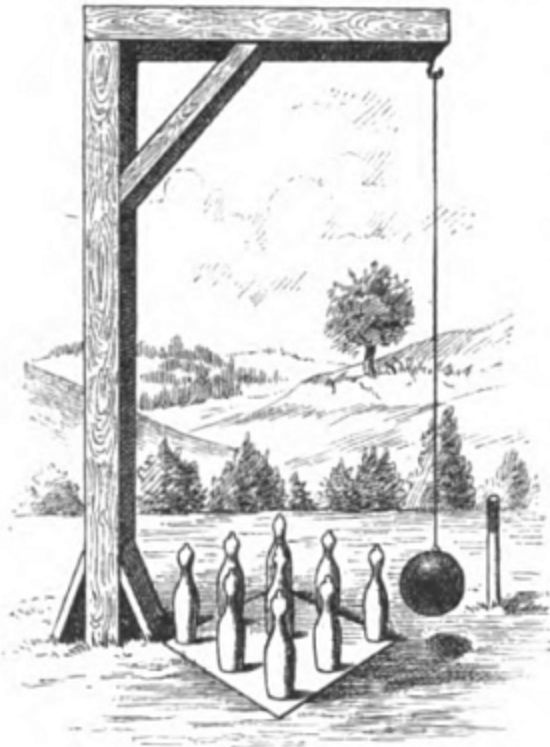


Fig. 84.

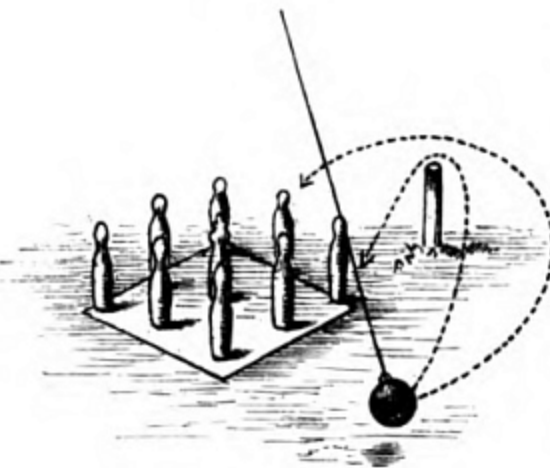


Fig. 85.

Wie aus der Abbildung ersichtlich ist, hängt die Kugel an einer Schnur von einem galgenähnlichen Gestell herab. Unter ihr befindet sich der bekannte Regelkranz und zwar so, daß der Platz für den König gerade unter ihrem Aufhängungspunkt ist. Die Schnur muß so lang sein, daß die Kugel die vier Eckegel berühren bzw. umwerfen kann. Etwa 1 bis $1\frac{1}{2}$ m seitwärts von der vorderen Ecke des Kranzes ist ein Pfahl eingerammt, welcher 1 m hoch aus dem Boden heraussteht. Diesem gegenüber, auf der andern Seite der Regel, stellt sich der Spieler auf, erfaßt die Kugel und läßt sie derart fallen, daß sie um den Pfahl herumschwebt und auf ihrem Rückweg durch die Regel fährt und ihrer möglichst viel umwirft. Die Regel dürfen nur beim Rückweg der Kugel getroffen werden, direkt geworfene Kugeln gelten nicht. Sobald die Kugel durch die Regel durchgegangen ist, wird sie wieder aufgefangen und von neuem fallen gelassen.

Man kann dieselben Spiele und Spielregeln wie beim gewöhnlichen Kegelschieben auch hier in Anwendung bringen.



X. Schießen und Schleudern.

Schießen mit Tesching und Zimmerstutzen.

In Süddeutschland und besonders in Bayern trifft man fast überall auf den Dörfern und in kleineren Städten Zimmerstutzenvereine, die gleich den eigentlichen Schützengesellschaften den Zweck haben, Gelegenheit zur Übung in der Handhabung der Schießwaffen zu geben. Das Schießen mit Zimmergewehren ist aber auch in der That eine sehr hübsche Beschäftigung und wenn der Damen, die, mit dem Jagdgewehr bewaffnet, dem edlen Weidwerk obliegen, bei uns nicht allzuviele sind, so werden sich doch die meisten gern an solch kleinen Waffenübungen beteiligen. Sehr beliebt, weil sehr praktisch, sind die Flobert-Gewehre und -Pistolen, die so gut wie gar nicht knallen und daher auch in Gärten in der Stadt und im Zimmer benutzt werden können.

Vor allem muß darauf gesehen werden, daß beim Schießen keine Gefahr ist, jemand durch eine Kugel, welche ihr Ziel verfehlt hat, zu verletzen, und man kann in dieser Beziehung nicht vorsichtig und ängstlich genug sein. Es möge ferner auf die größte Ordnung gehalten werden, sowohl in der Reihenfolge beim Schießen, als wie beim Nachsehen und Verkleben der einzelnen Schüsse auf der Scheibe, als überhaupt beim Umgang mit dem Gewehr. Am besten ist es, wenn ein besonderer Aufsichtsführender bestimmt wird, welcher das Ganze leitet und dem unbedingt zu gehorchen ist. Derselbe ist dafür verantwortlich, daß kein Unglück geschieht. Er soll neben jedem Schießenden stehen, vorher immer die Scheibe revidieren, dafür sorgen, daß niemand mehr in der Schießbahn ist, kurz, er muß die Augen überall haben. Eine sehr beliebte Angewohnheit, besonders bei Damen ist es, sich im letzten Augenblick, wenn sie bereits mit Gewehr oder Pistole im Anschlag sind, noch einmal herumzudrehen und dadurch die andern in den Schußbereich der Waffe zu bringen. Auch dies zu verhindern ist Sache des Aufsichtsführenden. Zum Ziel eignen sich am besten die verschiedenen Scheibenbilder, wie man sie als Bilderbogen bei jedem

Buchbinder kaufen kann. Man befestigt dieselben auf einem dicken Brett, welches zum mindestens vier- bis fünfmal so hoch und breit wie die Scheibe sein muß. Will man nach einem aufgesteckten Stern, nach Thonpfeifen oder Gipsfiguren (und deren gibt es ja in jeder Haushaltung einige aufrangierte) schießen, so Sorge man dafür, daß auch noch weit hinter dem Ziel kein Unglück durch die Geschosse angerichtet werden kann; doch ist eine Mauer, an welcher dieselben abprallen können, auch nicht sehr empfehlenswert, es sei denn, daß bei derselben die Steine nicht zu Tag treten, sondern durch Kalk oder sonstigen Verputz verdeckt wären.

Das Bogenschießen.

Das Bogenschießen ist eine sehr anregende Beschäftigung im Freien, bei welcher sich ebenfalls Damen beteiligen können. Der Bogen wird am besten aus Eichen- oder Eschenholz hergestellt und sollte zum mindestens 1 m groß sein. Unten und oben wird er mit einer Nute versehen, in welcher die Sehne, aus festgedrehter Schnur oder besser noch aus Darmsaite, befestigt wird. Dies geschieht in der Weise, daß sie in der einen Nute durch mehrfache Umwicklung und Verknotung festgebunden wird, während sich an ihrem andern Ende eine Schlinge befindet, welche in die andre Nute eingehängt wird, wenn der Bogen gebraucht werden soll, da es anzuraten ist, denselben nicht fortwährend in gespanntem Zustand zu lassen.

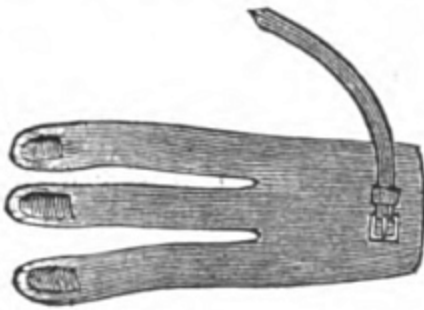


Fig. 86.

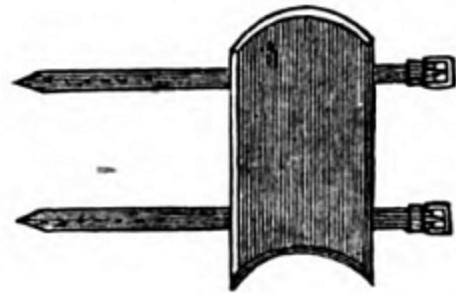


Fig. 87.

Zu Pfeilen nimmt man Stäbchen aus Fichten- oder Ahornholz, und versieht ihr vorderes Ende mit einer lanzettförmigen Stahlspitze, die entweder durch Hanffäden oder durch eine leichte Messingzwinge festgehalten wird. Am unteren Ende gibt man ihnen an zwei gegenüberstehenden Seiten eine Befiederung durch angeleimte Fahnen von starken Federn. Die Zielscheibe wird von weichem Holz gemacht, in der Mitte mit einem Loch, so groß, daß der Pfeil durch kann; rings um dieses zieht man Kreise, je 3 cm voneinander, und bezeichnet sie mit Ziffern. Die Scheibe wird in Brusthöhe aufgehängt. Derjenige, welcher am Schuß ist, stellt sich am Schießmal auf, etwa zehn Schritt von der Scheibe entfernt. Alle übrigen stehen einen Schritt hinter ihm. Er streckt den linken Arm wagerecht aus, hält den Bogen genau senkrecht und zielt. Wird die Scheibe aus dieser Entfernung gut getroffen, so legt man das Schießmal weiter zurück, 15, 20 bis 30 Schritt.

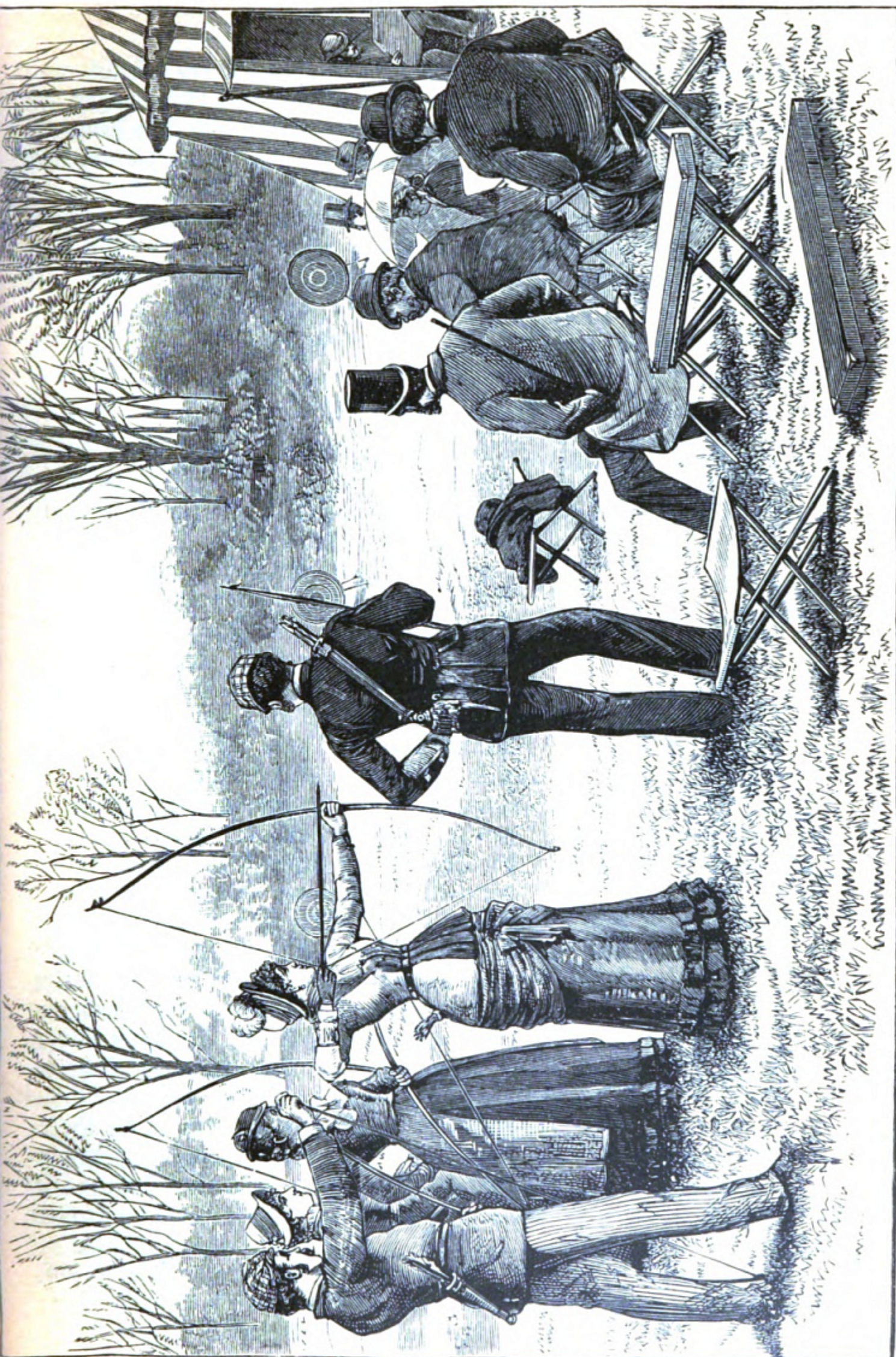


Fig. 88. Das Bogenschießen.

Um die Finger der rechten Hand beim Abschneiden des Pfeiles und das linke Handgelenk beim Anschlagen der Sehne vor Verletzungen zu schützen, bedient man sich mit Vorteil eines Handschuhes mit drei Fingern, wie die Abbildung zeigt, und einer festen ledernen Manschette, die um das linke Handgelenk gelegt wird.

Zur Scheibe eignet sich am besten ein hölzerner Rahmen, in welchem ein dichtes Strohgeflecht angebracht ist, und auf dem die Scheibe selbst von Papier aufgeheftet wird. Etwas umständlicher ist es, den Rahmen mit feuchtem Lehm zu füllen, doch bleiben die Pfeile dann am besten stecken und leiden am wenigsten. Zur Not kann man auch ein mulmiges Brett als Hinterwand der Papierscheibe benutzen.

Stechvogelschießen.

Das Stechvogelschießen kann in jedem Garten vorgenommen werden. Es wird zu diesem Zweck ein möglichst hoher und starker Pfahl aufgerichtet, auf dessen oberem Ende ein Querholz mit zwei Rollen derartig befestigt ist,

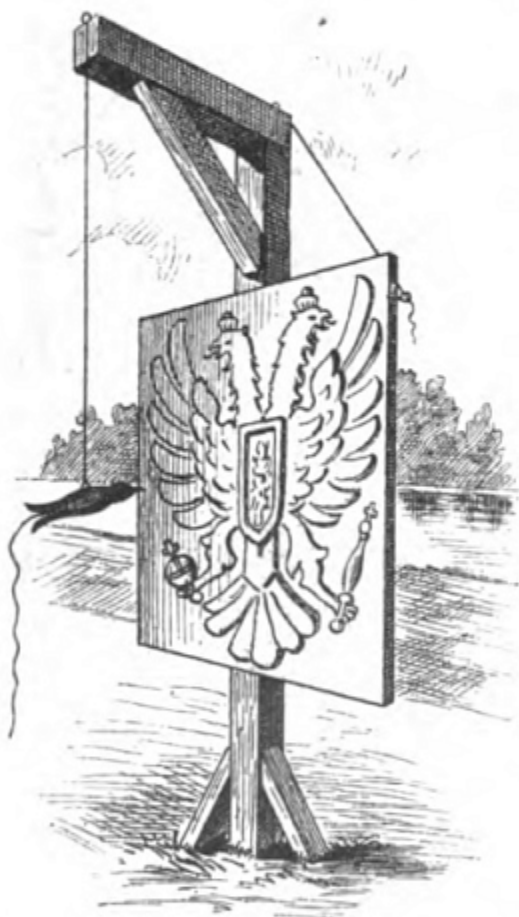


Fig. 89. Stechvogel.

daß man über dasselbe eine Schnur ziehen kann. An Stelle der Rollen genügen auch einfach zwei Ringe. Unten an dem Pfahl, etwa $\frac{1}{2}$ m vom Erdboden, ist ein dickes Brett angenagelt, welches $1\frac{1}{2}$ — 2 m im Geviert haben sollte; vor diesem wird die Scheibe oder der Adler, wonach geschossen werden soll, an einem festen Klotz in der Mitte angebracht. Das Querholz oben am Pfahl ist so gestellt, daß sich sein eines Ende gerade über der Scheibe befindet. Über dasselbe ist eine feste Schnur gezogen, an deren einem Ende der Stechvogel hängt. Dieser ist aus Blei, etwa 25 cm lang und hat die Gestalt eines Vogelförpers, ohne Flügel und Beine mit spitzem Schnabel, welcher letzterer noch einmal mit einer besonderen eisernen Spitze versehen ist. In Ruhe hängt er gerade vor dem Mittelpunkt der Scheibe oder des Adlers. Durch Anziehen oder Nachlassen der Schnur kann er aber in die Höhe jedes beliebigen andern Punktes gebracht werden. Das andre Ende der Schnur ist

hinter dem Brett befestigt. An dem Schwanz des Vogels hängt ein kurzer Bindfaden.

Soll geschossen werden, so stellt man sich gegenüber der Scheibe auf, zieht den Stechvogel mittels des Bindfadens an sich heran, bemüht sich, seine Spitze in eine gerade Linie mit dem ins Auge gefaßten Ziel zu bringen

und läßt ihn los. Hatte man richtig gezielt und war der Schwung stark genug, so wird sich der spitze Schnabel an dem bestimmten Punkt einbohren oder den gewünschten Teil des Adlers herunterstoßen. Selbstredend muß die Stärke des Adlers der Schwere des Stechvogels entsprechen.

Mehr Geschicklichkeit erfordert schon

Das Armbrustschießen.

Hierzu kann man den Pfahl des Stechvogels gut benutzen, indem man den Adler oder die Scheibe in einer Höhe von 3—4 m an ihm aufhängt. Man schießt mit Bolzen, und ist Gefahr vorhanden, daß die abgesandten Geschosse nicht gefunden werden oder über die Gartenmauer oder dergl. hinausfliegen, so befestigt man hinter dem Ziel an zwei Querhölzern, gleich einem Panier, ein großes Stück feste Packleinwand, an welcher die Bolzen abgleiten. Armbrüste sind in jeder Spielwarenhandlung zu haben. Was beim Feschingsschießen von dem Aufsichtsführenden gesagt ist, gilt nicht minder auch hier, und man versäume ja nicht, jemand Verlässlichen zu dieser verantwortlichen Aufgabe heranzuziehen. Bei Damen, welche mit derlei Schießgewehren nur wenig bekannt sind, muß besonders darauf geachtet werden, daß sie die Armbrust so halten, daß die Finger nicht durch die loschnellende Sehne verletzt werden können.

Die Pyramidenscheibe.

Eine praktische Scheibe zum Üben mit dem Bogen oder der Armbrust ist die nebenstehende Pyramidenscheibe. Auf einem festen Holzkreuz befindet sich eine 2 m hohe Stange, an deren oberem Ende mehrere Querstäbe angebracht sind. An diesen werden kleine Scheiben aus festem harten Holz derart befestigt, daß jede mit einem Ring auf einen nur ganz wenig aus dem Querholz hervorragenden eisernen Stift ohne Kopf gehängt ist. Das Ganze wird so gestellt, daß die Seite mit den Stiften vom Schützen abgekehrt ist. Wird dann eine der kleinen Scheiben mit dem Pfeil oder Bolzen ganz wenig nur getroffen, so schiebt sie sich von dem Stift und fällt herunter. Die Menge der Scheibchen macht nicht nötig, jedes Mal zum Ziel zu gehen um dasselbe wieder für den nächsten Schuß aufzuhängen.

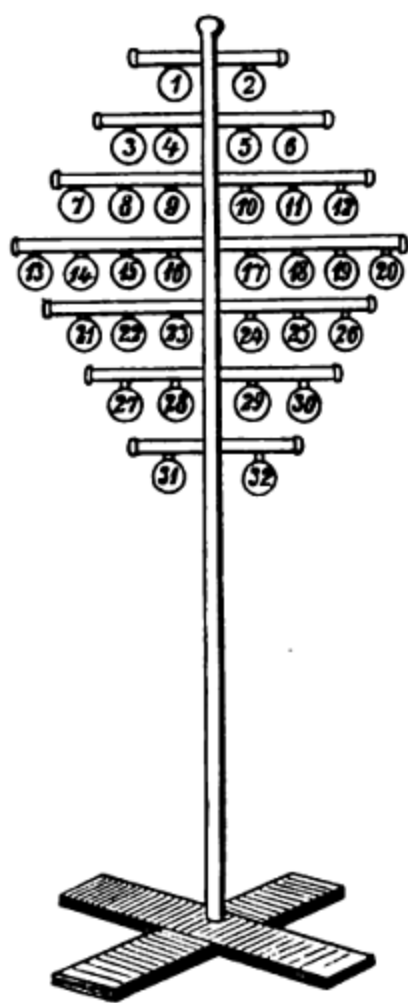


Fig. 90. Pyramidenscheibe.

Eine sehr gesunde Übung, an welcher sich auch Damen beteiligen können — Brünhilde hat es auch geübt — ist das

Wurffpieß- und Lanzenwerfen.

Der Wurffpieß oder die Lanze, mit welcher geworfen wird, ist eine glatte, runde Stange von trockenem, hartem Holz. Die Schwere derselben richtet sich nach der Stärke des Werfenden, so auch die Länge und Dicke; die erstere beträgt gewöhnlich $1\frac{1}{2}$ —2 m, die letztere 4—5 cm. Die 5 cm lange Spitze des Geschosses ist oval und 16—20 cm abwärts mit Eisenblech beschlagen. Auch das Ende derselben umfaßt ein ebenso langes Beschläge, welches so viel Gegengewicht geben muß, daß der Schwerpunkt der Lanze um 5—8 cm von der Mitte aus nach der Spitze zu fällt. An dieser Stelle muß sie also, auf einem oder zwei Fingern ruhend, im völligen Gleichgewicht liegen bleiben. Als Ziel dient eine Scheibe von 1— $1\frac{1}{2}$ m im Durchmesser, in deren Mitte sich wieder eine kleinere von 12 cm Durchmesser befindet, welche ausgeschnitten und mit schwarzem Eisenblech beschlagen ist. Diese kleine Scheibe ist auf der hinteren Seite durch ein eisernes bewegliches Band unten befestigt, so daß sie, wenn sie getroffen wird, zurückschlägt, ohne herabzufallen. Auch kann das Ziel ein hölzerner Kopf sein, der an einer eben solchen Säule rückwärts durch ein eisernes bewegliches Band befestigt ist, so daß er durch das Treffen der Lanze zurückgeschlagen wird, ohne herabzufallen. Je kräftiger und fertiger der Werfende ist, desto entfernter muß der Stand vom Ziel sein, etwa 12—15 m. Alle übrigen Spieler stehen hinter dem Stand und keinem ist es erlaubt, über die Bahn zu laufen oder in die Nähe der Scheibe zu treten. Der Wurf selbst ist ein dreifacher, nämlich: gerade, in einem Bogen oder in die Tiefe.

Beim Wurf ergreift die Rechte die Lanze im Schwerpunkt mit der vollen Hand. Die Linke wird in die Seite gestemmt. Der Ellbogen des rechten Armes ist gekrümmt und etwas nach außen gedreht. Die rechte Hand wird in die Höhe des rechten Auges, aber so weit wie möglich hinter dasselbe zurückgehoben. Das Auge sucht das Ziel, und die rechte Hand bringt Spitze und Ziel in eine gerade Linie. Zur Übung kann der Spieler die Lanze auch mit der linken Hand werfen und muß daher die entgegengesetzte Stellung annehmen.

Außerdem kann man auch so werfen, daß man den Speer rechts faßt und den Arm nach unten und rückwärts streckt, so daß die Handfläche nach außen gekehrt ist. Der Wurf geschieht dann in einem flachen Bogen, damit das Geschöß die Scheibe von schräg oben erreicht.

Hammerwerfen.

Wem eine größere Wiese oder ein leerer Platz zur Verfügung steht, wo er sicher ist, kein Unheil anzurichten, der mag das Hammerwerfen der alten Deutschen im Andenken an den donnergewaltigen Hammer Thors versuchen. Am nächsten der germanischen Form dürften Hämmer kommen, wie sie die Wöttcher gebrauchen, um die Reifen an den Fässern festzuklopfen;

auch kleinere Schmiedehämmer sind geeignet für diese Übung. Als Ziel empfiehlt sich eine ausgestopfte Puppe, auch alte Töpfe und zerbrochene Gipsfiguren können ihr Dasein in würdiger Weise als Scheibe beschließen. Da alle Hämmer nicht die vorteilhafte Eigenschaft hatten, wie Thors Hammer, von selbst zum Besitzer zurückzukehren, waren dieselben an langen Riemen befestigt, so daß sie zurückgezogen werden konnten. Auch dies kann nachgeahmt werden, nur muß man sich hüten, bei der großen Gewalt, welche ein geworfener Hammer hat, nicht von der nachgerissenen Schnur verlegt zu werden.

Ähnlich dem „Hammerwerfen“ ist

Das Werfen mit Wurfstöcken.

Die alten Iren sollen es hierin sehr weit gebracht haben. Am besten eignen sich 60—70 cm lange, ziemlich dicke Knüppel aus hartem Holz. Dieselben müssen abgeschält sein und ein wenig geglättet, damit man sich keine Splitter in die Hände stechen kann. Ehe man den Stock schleudert, wird er mehrmals über dem Kopf im Kreis geschwungen und dann im geeigneten Augenblick losgelassen. Aber noch mehr wie beim Hammerwerfen ist hier Vorsicht geboten, da die Flugbahn solcher mythologischer Waffen oft unberechenbar ist, besonders bei ungeübten Werfern.

Die Schleuder.

Neben den verschiedenen andern Wurfaffen war die Schleuder fast bei allen Völkern des Altertums im Gebrauch. Wer heute mit ihr Versuche machen will, begeben sich an einen ganz einsamen Ort, wo er sicher ist, daß er niemand, als höchstens sich selbst, verletzen kann. Die Schleuder besteht aus einem viereckigen Stück Leder, an welchem an zwei gegenüberliegenden Ecken Schnüre befestigt sind. Es wird so gebogen, daß ein Stein oder eine Thonkugel darin liegen kann. Die eine Schnur hat an ihrem freien Ende eine Schlinge, welche man über den Zeigefinger der rechten Hand schiebt. Die andre Schnur hält man zwischen Daumen und Zeigefinger. So schwingt man die Schleuder mehrmals im Kreis durch die Luft, und zwar von rückwärts nach vorn, damit sie Schwung erhält, und läßt dann plötzlich die eine Schnur los, worauf das Geschloß in weitem Bogen fortfliegen wird. Der Zeitpunkt, wann die Schnur losgelassen wird, läßt sich nicht bestimmen, man muß ihn durch die Übung finden. Immerhin ist aber die Schleuder ein sehr gefährliches Werkzeug für alle, welche in einiger Nähe von dem Schützen sind.

Um bei den alten Wurfübungen zu bleiben, wollen wir noch

Das Diskuswerfen.

erwähnen, dessen Erfindung die Mythe dem Perseus zuschreibt. Der Diskus war eine runde eiserne Scheibe, in der Mitte dicker als an den Rändern;

am besten stellt man ihn sich wie zwei mit den vertieften Seiten aufeinandergelegte Teller vor. Nach einigen Angaben soll ein längerer Riemen an ihm befestigt gewesen sein, um die Schwungkraft zu erhöhen. Beim Werfen kam es nicht darauf an, ein bestimmtes Ziel zu treffen, sondern nur den Diskus so weit wie möglich fortzuschleudern.

Hakenwerfen.

Das „Hakenwerfen“ ist ein ganz unterhaltendes Spiel im Zimmer sowohl, wie auf der Veranda oder im Garten, bei welchem man sich nicht anzustrengen braucht und wobei auch nicht die mindeste Gefahr ist.

An einem ähnlichen, nur viel kleineren Gestell, wie beim Stechvogelschießen, hängt ein eiserner Ring an einer Schnur. Unten an der Stange sind in einem Querbrettchen eine Anzahl Haken eingeschlagen, und es gilt, den Ring so zu werfen oder fallen zu lassen, daß er zwischen den Haken hinausschwebt und beim Rücklauf an einem bestimmten hängen bleibt.

Glöckchen, klinge!

Zwei durch einen Querbalken verbundene Stangen, in deren Mitte an einer Schnur ein Glöckchen herabhängt, werden in der Erde befestigt. Das Glöckchen ist von einem hölzernen Ring umgeben, und es wird nach demselben mit hölzernen Pfeilen, die Bleispißen haben, geworfen.

Wer so trifft, daß das Glöckchen klingt, hat den besten Wurf gethan. Wer bloß durch den Ring trifft, folgt ihm nach; dann kommen die, welche bloß durch die Pforte treffen, und die letzten sind, deren Pfeile vor derselben niederfallen.

Swayka.

Swayka heißt in Rußland, wo dieses Spiel sehr üblich und beliebt ist, der dabei benutzte, einer Riesenstachnadel zu vergleichende hölzerne Werfer. Die ganze Länge des Swayka beträgt gewöhnlich 19—22 cm, die Dicke ist der Länge angemessen und der Kopf ungefähr von der Größe eines gewöhnlichen Spielballes. Die Spitze der Swayka ist aus Eisen und so scharf, daß sie nicht nur leicht in die Erde dringt, sondern auch selbst in einem Brett, bei kräftigem Wurf, stecken bleibt.

Das Spiel geht in folgender Art vor sich:

Man legt auf dem Spielplatz mehrere eiserne Ringe von verschiedener Größe umher, von denen der größte etwa 14, der kleinste 4 cm im Durchmesser hat. Einer der Spielenden faßt den Swayka beim Kopf und wirft ihn so zur Erde, daß er innerhalb einer dieser Ringe stecken bleibt. Er kann einen Ring nach Belieben wählen. Hat er den kleinsten sich ausgesucht und den Swayka in diesen hineingebracht, so nimmt er einen nach dem andern bis zum größten; gelingt ihm der Wurf bei allen, so ist er „König“, ist dies bei mehreren der Fall, so wiederholen diese unter sich das Swayka-

werfen, und wer dann beim Stechen den Sieg erringt, ist „König“. Dieser darf während des ganzen Spieles den Swayka nicht mehr selbst von der Erde aufnehmen, sondern ein anderer muß dies thun und ihm denselben überreichen; er darf auch die Ordnung des Spieles bestimmen und leitet überhaupt das Ganze. Hat der Spieler jedoch bei einem größeren Ring angefangen, wodurch er sich das Treffen erleichtert, und den Swayka glücklich hineingebracht, so darf er nun auch mit den kleineren Ringen einen Versuch machen. König des Spieles kann er aber dann nicht mehr werden. Fehlt jemand, d. h. gelingt es ihm nicht, den Swayka in den Ring zu schießen, den er sich vorgenommen und den er angezeigt hatte, so gibt er ihn an einen der folgenden Spieler, doch darf er vorher noch versuchen, ihn in einen größeren Ring zu werfen. Fehlt er bei allen, oder hat er gar mit dem größten Ring angefangen und diesen verfehlt, so wird er von dem Spiel ausgeschlossen und muß den übrigen Spielern jedesmal den Swayka überreichen, so lange, bis ein anderer durch gleiche Ungeschicklichkeit ihn ablöst.



XI. Tanzspiele.

Bei vielen Marschier- und Lauffpielen, wie sie in den früheren Abschnitten angeführt sind, können die Marschbewegungen, das Hin- und Herlaufen, ja überhaupt die Spiele selbst im Takt nach einer gefälligen Tanzmusik ausgeführt werden. Es wird dies die öfter wohl ein wenig einfachen Spiele viel interessanter machen und manchem Teilnehmer willkommenen Gelegenheit geben, seine Tanzkunst, seine Grazie u. s. w. ins rechte Licht zu setzen. Wer wird es hindern, daß beim „Kämmerchen vermieten“ alles Platzwechseln nur im Polkaschritt geschehen darf? Oder daß das „Schwarze Mannspiel“ im Galopptritt ausgeführt werden muß? u. s. w. „Wer gern tanzt, dem ist leicht gepfiffen“, sagt das Sprichwort, und so wird es einer lustigen Gesellschaft, bei welcher sich vielleicht gar Tanzstunden-Herren und -Damen befinden, nicht schwer werden, ihre Künste bei den verschiedensten Lauf- und Haschspielen anzuwenden. Auch die Musikfrage ist nicht so schwer zu erledigen: Eine Ziehharmonika ist überall aufzutreiben, wenn man nicht etwa über ein Akkordion, oder wie diese neumodischen Kinder der alten Leierorgel alle sonst heißen mögen, gebietet.

Dem ursprünglichsten Tanz, dem Ringelreihen, begegnet man hier und da noch bei Pfingstfesten auf Dörfern, wenn sich die ganze Jugend des Ortes an den Händen faßt und mit lustigem Sang um den Maibaum herumtanzt. Auch im Ballsaal schließt noch manchmal die Française und der alte ehrwürdige Großvatertanz mit einem großen Ringelreihen, aber im Grund genommen ist doch seine Zeit vorüber, und nur die Kinder erfreuen sich noch seiner, indem sie sich selbst die vielen Ringelreihenliedchen dazu singen.

Dagegen kommen durch das Bestreben, dem Volksspiel wieder mehr Geltung zu schaffen und dasselbe überall einzuführen, andre Tanzweisen in Aufnahme, die auch in früheren Jahrhunderten entstanden sind: Die Reigen, wie sie schon seit längerer Zeit von den Turnern geübt werden. An Stelle der immer wiederkehrenden Figuren des „Contre“ ist ein einfacher Reigen auf einer Wiese oder selbst in einem großen Saal eine viel hübschere, an-

mutigere und dem Auge wohlgefälliger Belustigung. Ist doch schon in der Polonaise der Anfang gemacht; so erübrigt es nur, neue Bewegungen und Verschlingungen zu erfinden, und der altdeutsche Reigen ist fertig. Sehr hübsch ist es, wenn die Marschbewegungen durch den Gesang der Teilnehmer begleitet werden.

Allerdings gehört zu diesen Reigenaufführungen ein gewisse Zeit zur Einstudierung; einen um so gefälligeren Anblick wird aber dann auch solch ein Tanzspiel gewähren, besonders wenn noch eine passende Kostümierung der Teilnehmer dazukommt. Am Abend macht ein Reigen, bei welchem alle mit bunten Papierlaternen ausgerüstet sind, einen reizenden Eindruck. Auch der Reifentanz, dessen Beschreibung sich unter „Volksbelustigungen“ findet, dürfte hierher gehören.

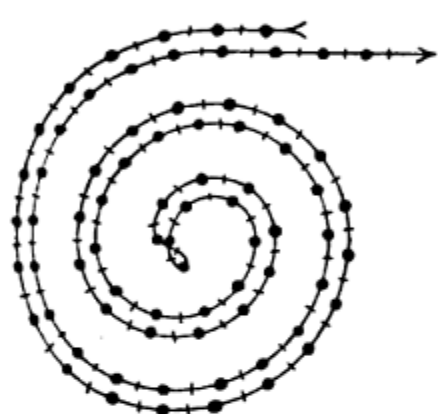


Fig. 91.

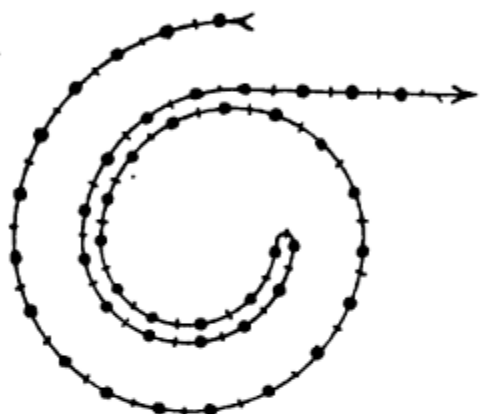


Fig. 92.

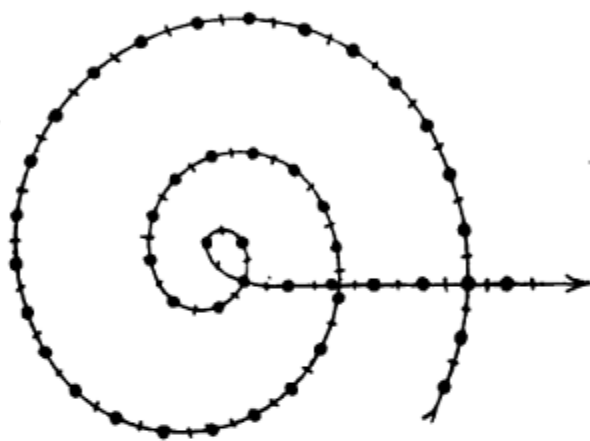


Fig. 93.

Wir verweisen für Beispiele auf die im Verlag von Rud. Lion in Hof erscheinenden einzelnen Heftchen: „Reigen für das Turnen der Knaben, Mädchen und Erwachsenen“, welche auch gleichzeitig die Noten zu der begleitenden Musik bzw. Gesang bieten.

Bei den verschiedenen Spielen, wo sämtliche Teilnehmer in einer langen Reihe sich an den Händen fassen und hintereinander hergehen müssen, wie etwa bei „Der Abt ist nicht zu Hause“ u. a., lassen sich von einem geschickten Führer mancherlei Tanzbewegungen einschalten, die zur Erheiterung dienen. Alle Marschierenden halten sich an den Händen; plötzlich bleibt der erste stehen und beginnt sich auf dem Fleck herumzudrehen, ohne den Hintermann loszulassen, und auf diese Weise wird nach und nach die ganze Reihe wie auf ein Knäuel aufgewickelt. Ist dies geschehen, schlägt der Führer die entgegengesetzte Richtung ein und geht der aufgewickelten Reihe entgegen, bis er das Knäuel wieder aufgelöst hat und alle in gerader Linie hintereinander hergehen.

Eine andre Art, die alte Ordnung wiederherzustellen, ist die, daß der Führer aus der Mitte unter den aufgehobenen Händen der andern gleich nach außen schreitet und alle hinter sich herzieht.

Soll aber die Verwicklung und damit auch die Verwirrung eine noch größere werden, so beginnt der Führer, nachdem das Knäuel fertig ist, sich

nach der entgegengesetzten Richtung herumzudrehen und so alle nachzuziehen, die sich dann in den engen Gassen ebenfalls in der entgegengesetzten Richtung wieder umeinander reihen müssen.

Eine weitere Verschlingung läßt sich dadurch herbeiführen, daß der erste unter den Armen des zweiten und dritten durchkriecht, dann zwischen dem dritten und vierten u. s. f. und natürlich alle dabei nach sich zieht. Ist die Reihe sehr lang, so kann das Durchkriechen auch von beiden Enden zugleich angefangen werden; es treffen sich dann Anfang und Ende der Reihe in der Mitte derselben und das Durchkriechen muß von da ab nicht nur durch die noch stehende Reihe geschehen, sondern auch unter den Armen des entgegengesetzten Endes hin, bis zuletzt ein allgemeiner Wirrwarr entsteht, die der Spielleiter benutzen kann, um das Zeichen mit der Glocke zu geben, auf welches alle ihre Plätze wieder einzunehmen haben.

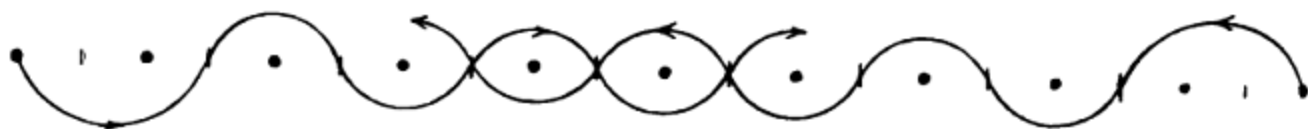


Fig. 94.

Der Kirmesbauer.

Die Gesellschaft faßt sich bei den Händen und tanzt im Kreis um den ausgezählten Kirmesbauer, welcher allein in der Mitte herumtanzt, indem sie nach der Melodie von „Was kommt dort von der Höh“ die folgenden Verse singt:

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Es fuhr ein Bauer ins Holz, | 4. So tanze mit dem Weib. |
| Es fuhr ein Bauer ins Holz, | 5. So kniet euch zu der Erd'. |
| Es fuhr ein Bauer ins Kirmesholz, | 6. So küsse auch dein Weib. |
| Ja, ja, ins Kirmesholz, | 7. So schlag du deinen Mann. |
| Es fuhr ein Bauer ins Holz, | 8. So schick ihn wieder fort, |
| 2. O Bauer hast du Geld? | So schick ihn wieder ins Kirmesholz, |
| 3. So nimm dir auch ein Weib. | So schick ihn wieder fort. |

Auf den dritten Vers: „So nimm dir auch ein Weib“, tanzt der Bauer vor eine Dame hin, verbeugt sich vor ihr, faßt sie bei der Hand und führt sie tanzend nach der Mitte, wo beide das alles ausführen müssen, was in den obenstehenden Versen von ihnen verlangt wird. Hat zuletzt die Bäuerin ihren Mann fortgejagt, so wird dann anstatt Bauer, Bäuerin gesungen und diese muß sich einen neuen Mann auswählen, der beim nächsten Schluß sein Weib fortjagen muß u. s. f.

Es ist hier nicht der Platz, die hauptsächlichsten

Nationaltänze.

zu beschreiben, und wir verweisen hierfür auf die verschiedenen Tanzbücher, Tanzkatechismen Anleitungen u. s. w., aus welchem man sich genügend unterrichten kann.



XII. Volksbelustigungen.

Wenn auch die im folgenden aufgeführten Spiele und Belustigungen nicht eigentlich in den Rahmen des „Buches der Spiele“ passen, da sie meistens, wie schon die Überschrift sagt, nur bei Volksfesten und dergleichen Veranstaltungen ausgeführt werden dürften, so wurde doch nicht Anstand genommen, ihnen hier einen Platz einzuräumen: Wie oft fehlt gerade bei solchen Gelegenheiten ein erster Anstoß, möchten wir es nennen, besonders, wenn nicht von vornherein ein bestimmtes Programm festgestellt ist, und insolgedessen alles bunt durcheinander läuft, mit dem dunkeln Drang, sich zu belustigen, ohne doch zu wissen, wie? Da ist dann oft mit einem einzigen Vorschlag gedient, und alles ordnet sich später von selbst.

Für diesen ersten Anstoß also, vielmehr aber noch zur Entwerfung des Programms, soll die nachfolgende Zusammenstellung dienen. Natürlich müssen die Spiele in jedem einzelnen Fall den Umständen angepaßt werden.

Nebenbei ist aber nicht ausgeschlossen, daß dieses oder jenes Spiel auch einmal von einer lustigen Gesellschaft im Privatkreis versucht wird, wenn es auch nicht gerade Stangenklettern oder Fischerstechen ist.

Außerdem fällt übrigens vielleicht dem einen oder dem andern unsrer freundlichen Leser bei der Durchsicht des Folgenden manches selbst gesehene oder erlebte Spiel ein, was er längst vergessen hat und welches er sich nun freut, als seinen Anteil zur allgemeinen Belustigung veröffentlichen zu können. Gerade auf Abschnitte, wie der folgende, bezieht sich der Hinweis in der Vorrede dieses Buches, wo es heißt, daß es ja nicht möglich sein würde, alle Spiele, die es von den verschiedenen Gattungen gibt, anzuführen, sondern daß man sich bemüht habe, von jeder eine Anzahl zu beschreiben, um dadurch zum eignen Erfinden sowohl, wie zum Nachdenken und Erinnern an andre bekannte und vergessene anzuregen.

Der Ringelreihen und der Maitanz.

Die einfachsten und ursprünglichsten Volksbelustigungen finden sich in dem Abschnitt „Tanzspiele“ näher betrachtet; auch über den

Wettlauf

ist schon unter Abschnitt I. näheres gesagt.

Stangenklettern.

In der Mitte eines freien Platzes ist ein hoher Mast errichtet, bestehend aus einer abgeschälten Tanne, an welcher die obersten Zweige stehengelassen wurden. An denselben sind allerhand verlockende Preise, bunte Halbtücher, Taschenspiegel, Tabakspfeifen, warme Handschuhe, wenn Jugend dabei beteiligt ist, auch Federkästen, Büchermappen und dergl. aufgehängt. Die Reihenfolge des Kletterns wird unter den männlichen Teilnehmern des Festes ausgelost, und wer durch seine turnerische Geschicklichkeit den Gipfel des glatten Baumes erreicht, darf einen der droben befestigten Gegenstände herunterholen für sich oder für die Schöne seines Herzens.

Gut wird es sein, wenn der Baumstamm schon einige Wochen vorher gefällt und abgeschält ist, sodaß das überall herausquellende Harz möglichst trocknet, wodurch auch das Klettern wesentlich erschwert wird. Will man die Aufgabe noch besonders verschärfen, so läßt man den Baum vor dem Klettern mit Seife einreiben. Die Kletternden dürfen aber dann ihre Hände durch Einreiben mit Asche oder Sand rauh machen.

Ähnlich dem „Topf schlagen“, welches sich unter „Gemischten Spiele“ findet, ist das

Scherenschneiden.

Von einem Baum oder von einem Pfahl zum andern wird auf einem freien Spielplatz in leicht erreichbarer Höhe eine Leine gezogen, an die vorher eine Menge kleiner Gegenstände zum Abschneiden angebunden sind; die Auswahl derselben trifft man je nach den Personen, mit denen das Spiel vorgenommen wird, welches darin besteht, mit verbundenen Augen, die Schere in der rechten Hand (ohne die linke dabei zu benutzen), von einem bestimmten Punkt aus auf die Leine zuzugehen und etwas abzuschneiden. Wer Glück hat, trifft das gewünschte Stück, welches er vorher scharf ins Auge gefaßt hat, doch werden die meisten vorher die Entfernung falsch abgeschätzt haben, und es gewährt einen sehr komischen Anblick, die unglücklichen blinden Opfer mit der Schere vergeblich an einem ganz andern Ort in der Luft herumschnappen zu sehen, als wo die Preise aufgehängt sind.

Brezelhüpfen.

Über einen vorstehenden Baumast wird ein Bindfaden gezogen, an dessen einem Ende eine große Brezel oder ein Stück Kuchen und dergl. befestigt wird. Der Gegenstand wird so hoch gehängt, daß man ihn bei einem mäßigen Sprung in die Höhe gerade noch mit dem Mund erreichen kann. Sämtliche Teilnehmer stellen sich in eine Reihe hintereinander in einiger

Entfernung auf, und jeder muß versuchen im Vorbeilaufen in die Höhe zu springen und von der Brezel ein Stück mit dem Mund zu erfassen. Anders als mit dem Mund darf der Gegenstand nicht berührt werden; wer dawider handelt, wird mit dem Plumpsack abgestraft. Wollen sich auch Damen an diesem, nebenbei gesagt, sehr alten Spiel beteiligen, so muß das begehrenswerte Ziel viel niedriger gehängt werden, so daß es nur eines ganz kleinen Sprunges bedarf, um es zu erreichen.

Ringstechen.

Das Ringstechen ist ein Überrest des früher so beliebten Karussellreitens, bei welchem die Reiter, mit Speießen bewaffnet, in schnellem Galopp einen Türkenkopf oder ähnliches von seinem Gestell herunterzustößen hatten. Wir begnügen uns in unserm Fall mit Schusters Rappen als Reittier.

Kurz vor dem Ende einer etwa 100 m langen Rennbahn ist in einer Höhe von 2 m ein Strick über dieselbe gespannt, an welchem in der Mitte, durch einen dünnen Faden befestigt, ein hölzerner Ring hängt. Die Teilnehmer erhalten Stöcke und müssen der Reihe nach in schnellstem Lauf die Bahn durchmeßen und dabei versuchen, mit ihren Stöcken den Ring herunterzureißen. Wem es gelingt, der erhält einen Preis. Je kleiner der Ring ist, um so schwieriger ist natürlich die Aufgabe.

An Stelle des Ringes kann man auch eine Scheibe mit großen und kleineren Löchern aufhängen. Die Stöcke müssen dann im Vorbeilaufen so gestoßen werden, daß sie in der Scheibe stecken bleiben. — Bei allem ist natürlich die Hauptbedingung, daß so schnell wie möglich gelaufen wird.

Wollen muntre Knaben das Spiel seinem Ursprung näher bringen, so hindert nichts, daß sie ihre Genossen als mutige Kasse besteigen und von deren Rücken oder Schultern aus den geforderten Stoß thun. Dann muß die Rennbahn selbstredend viel kürzer sein.

Sackhüpfen.

Beim „Sackhüpfen“ werden die Teilnehmer in große Säcke gesteckt, welche um den Hals zugebunden werden. Es gilt, ein bestimmtes Ziel durch Laufen oder Hüpfen möglichst schnell zu erreichen. So spaßhaft das Spiel besonders für die Zuschauer ist, so ist es doch im Grund ziemlich gefährlich für die Laufenden, da dieselben leicht ins Stolpern kommen und hinfallen können. Es ist daher besser, wenn der Sack nur bis unter die Arme reicht, so daß der Betreffende dieselben frei hat und sich beim Hinfallen wenigstens einigermaßen helfen kann, als wenn er ganz eingeschnürt ist.

Stelzengehen.

In unsern Ländern ist das Stelzengehen eine Beschäftigung der Jugend; an andern Orten, z. B. in einzelnen Provinzen Frankreichs und auf den Hochebenen Spaniens, wird es auch von Erwachsenen betrieben, und

besonders die Hirten benutzen die Stelzen als bequemes Erhöhungsmittel, um ihre Herden besser zu übersehen. In diesem Fall sind die Stelzen dann oft 3—4 m hoch.

Bei einem Stelzenwettlauf, welchen die Jugend veranstalten soll, muß besonders auf eine feste und glatte Bahn gesehen werden, daß die Teilnehmer nicht mit ihren hölzernen Beinen über verborgene Unebenheiten stolpern können oder in Löcher treten und dadurch zu Fall kommen. Die Bahn muß aber auch so breit sein, daß kein Läufer hinter den andern geraten und etwa beim Hinfallen auf diesen stürzen und ihn mit sich reißen kann.

Am praktischsten sind solche Stelzen, welche in Hüfthöhe in Griffen endigen, ähnlich wie Grabscheite, da sich dann der Betreffende viel leichter von seinem erhabenen Platz herunterzuschwingen vermag, wenn er das Gleichgewicht verloren hat, als bei den Stelzen, deren Stangen weit über die Schultern hinausgehen. Gelingt es schon viel schwerer, sich derselben beim Fallen zu entledigen, so versehen sie zum mindesten ihrem Inhaber einige tüchtige Schläge auf den Kopf, wenn er fällt, ganz abgesehen davon, daß die erste Art viel leichter ist.

Eiersuchen.

Nachdem die mehr oder minder befriedigenden Osterexamen-Angelegenheiten in der Schule vorbei sind mit ihren oft verhängnisvollen Ergebnissen, und endlich die Ferien angefangen haben, beginnt man auch wieder sich der Ostereier zu erinnern, ohne welche eine richtige Osterfeier vom kindlichen Gemüt nicht gedacht werden kann. Da werden denn am Ostermorgen hartgekochte und buntgefärbte Eier überall im Haus oder, wenn das Wetter es zuläßt, im Garten versteckt. Auch macht man wohl ein Nest von Moos, auf das man einen Zuckerhasen setzt, oder legt bisweilen alle Eier in ein mit Spänen umzäuntes und mit Moos oder Heu ausgefülltes Gärtchen, welches tags zuvor von den Kindern gemacht worden ist und „Hasengärtchen“ heißt. Ruft dann der Vater oder die Mutter: „Der Osterhas! Der Osterhas! Eben habe ich ihn vorbeilaufen sehen!“ so macht sich alles ans Suchen. Groß und klein, alt und jung durchstöbert jeden Winkel des Wohngebäudes und des Gartens, bis die einzeln versteckten Eier zusammengefunden sind oder das Nest entdeckt wird, aus welchem die Eier in allen Farben entgegenschimmern.

Schöne bunte Eier herzustellen ist keine leichte Sache, besonders wenn sie mehrere Farben zugleich haben oder gar mit Buchstaben oder dergl. geziert sein sollen. Die verschiedenen Färbemittel sind ja bekannt genug, so daß auf dieselben nicht eingegangen zu werden braucht. Will man mehrfach gefärbte Eier machen, so belegt man dieselben an den betreffenden Stellen mit den verschiedenen Färbemitteln und umwickelt sie fest mit einem Mull- oder Gazestreifen und läßt sie so kochen. Um Buchstaben auf die Schale zu bringen, schneidet man dieselben aus Papier aus, befestigt sie auf der Schale durch Umwickeln mit Mull und kocht die Eier dann in einer be-

liebigen Farbbrühe. Die Stellen, wo die Buchstaben waren, werden viel heller erscheinen. Endlich kann man auch einen sehr hübschen Effekt erzielen, wenn man Petersilien- oder Kerbelblätter auf die Eier bindet und diese damit in Farbwasser kocht. Die Blätter erscheinen dann genau auf der Schale wiedergegeben.

Eine andre hübsche Verzierung läßt sich sehr bequem durch die bekannten Abziehbilder herstellen. Allerdings müssen da die Eier schon gekocht sein. Wer übrigens nur halbwegs mit Bleistift oder Pinsel und Farbe umzugehen weiß, wird sich nicht nehmen lassen, mit Wasserfarben die Eier auf das schönste zu bemalen. Besonders wenn sich Erwachsene am Suchen beteiligen, lassen sich die hübschesten Anspielungen auf den Eiern anbringen, nur muß man verstehen, die Betreffenden, auf welche sie gemünzt sind, in die Nähe des Verstecks zu bringen, damit sie selbige auch finden.

Eierkippen.

Wer nicht genügsamer Natur ist und sich nicht darauf beschränken kann, sich im ungetrübten Besitz seiner Ostereier zu wiegen, der wird versuchen, durch allerhand Spiele noch mehr zu erwerben; allerdings wohl manchmal auf Kosten seines Magens, dem die vielen schwerverdaulichen harten Eier nicht zum besten bekommen. Doch können ja bekanntlich Kindermagen bei solchen Ausnahmegerlegenheiten geradezu Unglaubliches leisten.

Beim Eierkippen versuchen zwei Spielende, wessen Ei die härtere Schale hat, indem sie ihre Eier entweder mit der spitzen oder der stumpfen Seite gegeneinander stoßen. Wessen Ei dabei zerbricht, der hat dasselbe an den andern verloren. Dabei kommt aber viel darauf an, wer stoßen darf, sodaß damit, wenn es regelrecht zugehen soll, abgewechselt werden muß.

Eierlesen.

An einigen Orten wird auch das Eierlesen zu Ostern gespielt. Eine große Anzahl von Eiern, oft bis hundert, werden auf dem Rasen in eine lange Reihe gelegt und zwar so, daß jedes einen Schritt vom andern entfernt ist. Ein besonders flinker Bursche wird dazu bestimmt, die Eier, jedes einzeln, zu holen und in einen Korb, welcher sich am Anfang der Reihe befindet, zu legen. Er muß also jedesmal den Weg vom Korb bis zum Ei und wieder zum Korb zurückmachen. Die andern Burschen aber überbieten sich in den Angaben, welche Strecke Wegs sie während der Zeit, daß der andre die Eier zusammenliest, zurücklegen wollen. Auf beide Parteien wird von der ganzen Festgesellschaft gewettet. Auf ein bestimmtes Zeichen beginnen beide ihre Aufgaben und wer zuerst fertig ist, der Laufende mit Vollendung seines Weges, oder der Lesende mit Sammeln der Eier, der hat gewonnen. Für letzteren erschwert sich die Sache noch dadurch, daß er behutsam mit der zerbrechlichen Ware umgehen muß, denn werden durch seine Schuld mehr als zwei Eier zerbrochen, so muß er für jedes weitere noch einmal den Weg zu dessen früherem Standort zurücklegen.

Man kann dieses Spiel übrigens auch ohne Eier spielen und an Stelle derselben Bälle, Steine oder dergl. auslegen.

Ein weiteres Spiel mit Eiern ist das

Eierrollen,

welches in der Lausitz seinen Ursprung haben soll. Man benutzt dazu einen Abhang oder hebt einige Schaufeln Erde aus, so daß eine abschüssige Ebene entsteht von etwa $1\frac{1}{2}$ —2 m Länge und 25 cm Tiefe an der tiefsten Stelle. Das Ganze ist 1 m breit. Jeder Mitspielende hat ein buntes Ei, möglichst von verschiedener Farbe. Alle legen ihre Eier in einer Reihe am Anfang der schiefen Ebene an einen Stock, der dieselben verhindert, herunterzurollen.

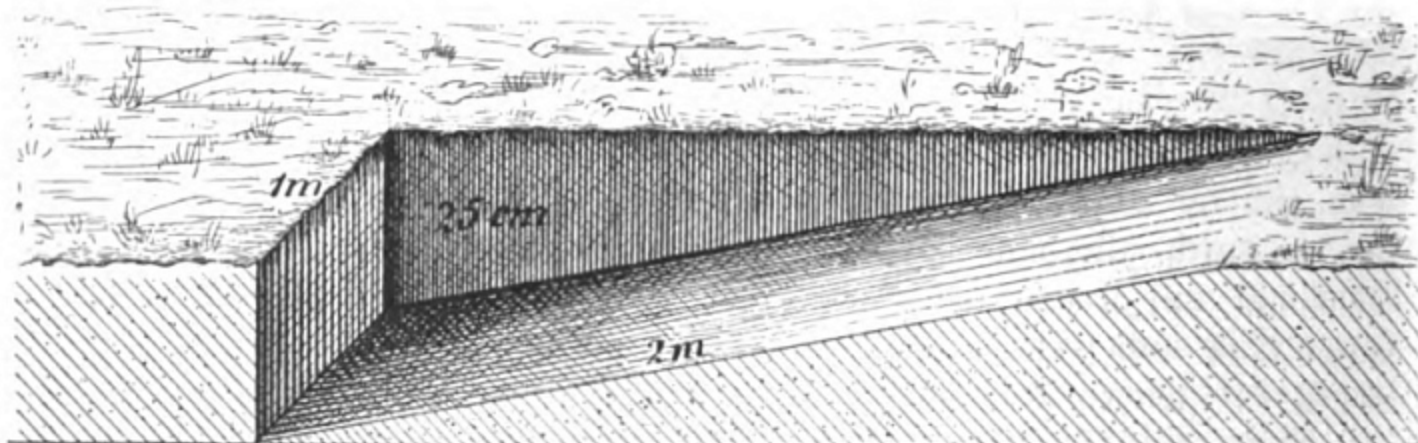


Fig. 95. Eierrollen.

Sodann nimmt man den Stock weg und die Reihenfolge, in welcher die Eier am Ende des Abhangs ankommen oder unterwegs liegen bleiben, wird die Reihenfolge der Spielenden. Denn nun nimmt der, dessen Ei zuerst angekommen ist, dasselbe fort, legt es wieder oben auf die schiefe Ebene und zwar so, daß es, seiner Berechnung nach, eines der andern, noch untenliegenden treffen muß und läßt es hinunterrollen. Wir sagen „seiner Berechnung nach“, denn das ist eben das Anziehende an dem Spiel, daß die Eier oft ganz anders rollen, als man glaubt, und der Zufall eine große Rolle dabei spielt. Wird eines der untenliegenden Eier getroffen, so muß es der Besitzer entweder mit einem Ei oder einem festgesetzten Geldbetrag, etwa 1 Pfennig, auslösen. Es kommt dann der nächste daran und so fort, bis alle, deren Eier am Anfang gerollt sind, daran waren, worauf von neuem die Reihenfolge bestimmt wird.

(Mitgeteilt von Otto Mindlag in Pankow.)

Der Reifentanz.

Hat man Gelegenheit, schon einige Zeit vor den festlichen Veranstaltungen eine oder mehrere Proben abzuhalten, so eignet sich irgend ein hübsch ausgedachter Reifentanz besonders, um den Glanzpunkt des Festes zu bilden. Wir haben hierbei den bekannten Münchner Schäfflertanz im

Auge, von welchem sich die nachstehende sehr anschauliche Beschreibung in dem ersten Band von „Unser Deutsches Land und Volk“ (Leipzig, Verlag von Otto Spamer) findet.

„Der Schächflertanz findet nur alle sieben Jahre statt. Dann durchziehen einige Wochen vor Fastnacht die Münchner Faßbinder in wohlgeordnetem Zug, heiter geschmückt, unter beständiger Musik die Straßen der Stadt. Voran der Vortänzer oder Vorreigner, mit vergoldetem, bändergeschmücktem Zeppterstab; ihm zur Seite die Umfrager, die nach jedem Tanz, sobald sie dem Haus nahen, dem der nächste Austanz zugebacht ist, vorausseilen und um die Erlaubnis zur Aufführung des Tanzes bitten. Ihnen folgen die beiden Reiffschwinger mit dem über die Achsel hangenden Reifen. Hinter diesen schreitet der Nachtänzer, welchem etwa zwanzig Gesellenpaare folgen. Alle Reigner oder Reifner sind fein und zierlich in rote Rundjäckchen gekleidet mit ganz kleinen Schößchen, dazu eine weiße Weste, schwarzmanchesterne Beinkleider bis zum Knie, weiße Strümpfe und Schuhe mit silbernen Schnallen; von der linken Hüfte greift über den rechten Schenkel ein feines gelbes Schurzfell. Den Kopf ziert eine grüne Kappe mit einer weiß und blauen Feder über dem linken Ohr. Alle Paare tragen große, mit Buchsbaumzweigen dicht umwundene Halbreifen. Ein Hanswurst führt den Zug an, ein anderer schließt ihn; beide sind in Grün, Weiß und Blau gekleidet.

Sobald der Zug vor dem Haus eines Gönners Halt macht, ordnet sich der Reigen, Bogen an Bogen, indem jeder in jeder Hand ein Ende des Nebenbogens faßt. Alle senken zum Gruß gleichzeitig die Reifbogen erdwärts, und nun beginnt unter Führung des Vorreigners der „große Achter“, anfangs mit einfachen Kreisumgängen und Kreiswendungen; dann werden unter Hochhalten der Reifbogen allerlei Laubengänge, Kronen und Rosen gebildet, die sich nach mannigfachen labyrinthischen Windungen doch endlich wieder in wohlgeordnetem Reigen auflösen, während der Reifenschwinger, in der Mitte des Kreises auf einem Faß stehend, unter dem Takt der rasch-fröhlichen Musik den Reifen mit den in ihm stehenden gefüllten Weingläsern um Haupt, Hals und Hüften und unter den Beinen weg mit so muster- und meisterhafter Geschicklichkeit schwingt, daß aus den Gläsern auch nicht ein Tropfen verschüttet ist, wenn sie zum Lebehoch ausgetrunken werden sollen. Nach dem Ehrentrunk wird das Glas, der Sitte gemäß, häuptlings oder rücklings in die Luft geschleudert; aber Hanswurst, der sonst durchaus kein Knicker ist, weiß es geschickt in seinem Spitzhut wieder aufzufangen. Zuweilen hört man auch wohl während des Tanzes das ängstliche Aufjauchzen weiblicher Stimmen; dann hat der Hanswurst vielleicht in der Zuschauermenge ein hübsches Gesicht unter der Kiegelhaube mit Ruß angeschwärzt oder ein mutwillig erhaschtes Mädchen in den Bannkreis der Reifen gelockt und führt sie nun wieder als vornehmer Cavalier mit zierlichen Schritten aus dem Laubengang der erhobenen Reifenbogen auf ihren Platz im Zuschauerkreis zurück.“

Wenn man auch nicht einen so großartigen Reigen einstudieren und aufführen lassen kann, so wird die Beschreibung doch vielleicht Anregung geben, wie z. B. die ganze Jugend eines Dorfes bei einem Fest, das die Gutsherrschaft aus irgend einem frohen Anlaß gibt, zu etwas Ähnlichem herangezogen werden kann.

Fischerstechen und Wasserfeste.

Wenn auch nur in seltenen Fällen, so dürfte sich doch hier und da manchmal die Gelegenheit bieten zu allerlei festlichen Veranstaltungen auf dem Wasser; sei es nun, daß eine Badeanstalt ein derartiges Fest arrangiert oder daß die Herren einer Gesellschaft auf geschlossenem Parkteich ihre Schwimmkünste vor den Damen zu produzieren wünschen, sei es endlich, daß sich eine fröhliche Gesellschaft in der Sommerfrische an einem See zu allerlei Lustbarkeit vereint.

Den Anfang möge ein Bootcorso machen, bei welchem die Damen in blumengezierten Rähnen von den Herren gerudert werden, falls sie es nicht vorziehen, selbst ihre Ruder- und Steuerfertigkeit zu zeigen. Ganze Touren aus einer Polonaise können dabei ausgeführt werden, natürlich in Begleitung eines Orchesters, welches an passender Stelle am Ufer aufgestellt wird. Ist dieser Teil beendet, so verschwinden die Herren auf kurze Zeit und erscheinen bald in den buntesten Verkleidungen wieder, bei welchen besonders darauf Rücksicht genommen werden muß, daß alle möglichst am Körper anliegen, damit die Träger nicht beim Schwimmen gehindert sind. Als zweiter Teil folgt ein Stechen, ähnlich dem Ringstechen, bei welchem es sich darum handelt, in schneller Vorbeifahrt mittels eines Spießes die Reifen von einem Faß abzustößen, welches lose etwa zwei Meter über der Wasseroberfläche auf einer Stange hängt, sodaß es sich bei jedem Stoß dreht und nie einen festen Zielpunkt bietet. Der Stoßende steht dabei im Hinterteil des Rahns, während ein anderer zugleich rudert und steuert. Trotz aller Geschicklichkeit wird schon hierbei mancher in die Lage kommen, infolge zu heftig ausgeführten Stoßes oder einer plötzlichen Bewegung des Rudernden seinen Platz im Rahn mit der großen Wasseroberfläche wider Willen zu vertauschen; die Hauptfreude für Teilnehmer und Zusehende wird aber erst mit dem dritten Teil beginnen, wo je zwei Boote miteinander kämpfen. Jedes Boot ist mit einem geschickten Ruderer bemannt. Der Kämpfer steht im Hinterteil des Rahns und zwar auf der Steuerbank oder auf einem Brett, welches auf die beiden Bordwände gelegt und befestigt ist. Als Waffe dient eine 2—3 m lange Stange, an deren Ende ein Knopf mit Tüchern so umwickelt ist, daß ein Stoß damit nicht weh thun kann. Es gilt nun, den Gegner mittels der Lanze aus dem Boot ins Wasser zu stoßen, dabei aber selbst seinen Platz im Trockenen zu behaupten. Zum mindesten ebensoviel wie auf die Kämpfenden kommt es auf die Ruderer an, welche im geeigneten Moment wenden, zurückdrücken, schnell vorwärtsfahren u. s. w. müssen, wie es die Umstände erheischen. Gelingt es z. B. dem einen Boot, seinen Kämpfer durch einen raschen Ruder-

Schlag dem Stoß des andern zu entziehen, so ist auch in der Regel schon das Urteil des Gegners gesprochen; denn in neun Fällen von zehn wird er das Gleichgewicht verlieren und über Kopf ins Wasser fallen, wenn nicht sein Ruderer durch eine Wendung des Bootes den Stoß entkräftet. Im Grund kommt es eben darauf an, wer von beiden weniger oft ins Wasser gefallen ist, denn ohne einige Kopfstürze wird es bei keinem von beiden Teilen abgehen.

Es hat keinen Wert, hier die einzelnen Eventualitäten zu beschreiben welche eintreten können; das muß man dem Zufall und der Schlagfertigkeit jedes einzelnen überlassen. Auch braucht wohl nicht hinzugefügt zu werden, daß alle diese Wasserspiele nur von ganz fertigen Schwimmern angeführt werden sollten, daß dabei ein windstiller, sonniger Tag gewählt werden muß, damit sich niemand erkältet und daß vor allem das Ganze nicht zu lang ausgedehnt werde, da es sonst Zuseher und Mitwirkende ermüdet, nebenbei auch der so sehr lange Aufenthalt im Wasser der Gesundheit schädlich sein kann.

Auf die verschiedenen Arten der eigentlichen

Rennen.

hier einzugehen, ist nicht Aufgabe des Buches; über diese mag man sich aus dem im gleichen Verlag erschienenen „Sportbuch“ (Leipzig, Otto Spamer) unterrichten. Wir wollen daher hier nur eines erwähnen, welches als leicht zu veranstaltende Lustbarkeit auf dem Programm für ein größeres Volksfest stehen kann. Wir meinen

Das Hunderennen.

Sämtliche Besitzer von Hunden, die das Spiel mitmachen wollen, versammeln sich auf einem freien Platz. Jeder führt seinen Hund am Seil und übergibt ihn einem der Zuschauer, die sich in gerader Linie aufgestellt haben. Die Eigentümer der Hunde entfernen sich nun mehrere hundert Schritt und stellen sich ebenfalls in Reih' und Glied den andern gegenüber. Auf das Signal durch einen Schuß werden alle Hunde zugleich losgelassen, und sofort beginnen die Eigentümer zu pfeifen und zu rufen, um die Hunde zu sich und an allerlei verlockenden Gegenständen, welche längs der Bahn in der Gestalt von kleinen Würstchen u. dergl. aufgehängt, das treue Hundegemüt in verderbliche Versuchung bringen können, vorbeizulocken. Auch Hindernisse, zu überspringende Barrieren, Gräben u. s. w. können angebracht werden. Nur Sorge man dafür, daß der edle Sport nicht zur Tierquälerei ausartet, und belohne die eifrigen Läufer zum Schluß für ihre bestandenen Thaten.



XIII. Lebende Bilder, Charaden, Marionetten.

Es wird wohl kaum eine größere Gesellschaft geben, die sich allsonntäglich vielleicht bald in diesem, bald in jenem befreundeten Haus trifft, welche nicht den brennenden Wunsch hegt, irgend welche dramatische oder dergleichen Aufführung zu veranstalten; sei es nun zu einem wohlthätigen Zweck, und dann müssen Freunde und Bekannte ihre Billets teuer genug erkaufen, sei es nur zum eignen Vergnügen, ohne die Geldbeutel der lieben Nebenmenschen in Kontribution zu setzen.

Auf die eigentlichen dramatischen Aufführungen hier näher einzugehen, dürfte, wenn es gründlich geschehen sollte, zu weit führen, und wir wollen daher nur auf die folgenden Anleitungen für Dilettantenaufführungen hinweisen, aus denen man sich genügend unterrichten kann:

Aster, „Die Dilettantenbühne und die Kunst des Schminkens“. Landsberg 1885.

Helmers, „Das Liebhabertheater, Handbuch für Dilettanten“. Bremen, Hache.

Trautvil, „Vademecum für Dilettanten“. Leipzig 1887.

„Universum des Wizes“, Bd. I. „Das Liebhabertheater wie es sein soll“. Erfurt, Bartholomäus.

Herbst u. Wittmann, „Die Dilettantenbühne“. Univers. Bibliothek. Philipp Reclam jun. Leipzig.

Aber neben diesen Theateraufführungen, die doch alle mehr oder weniger längere Zeit für Proben u. s. w. bedürfen, gibt es noch eine ganze Reihe von Veranstaltungen, die schnell ins Werk gesetzt werden können und nicht viel Vorbereitungen brauchen: Lebende Bilder, Aufführungen von Charaden, lebende Bildergalerie, lebendige Marionetten.

Auch für alle diese Vorführungen gibt es ja genaue Anleitungen, doch wollen wir an dieser Stelle den Hauptwert darauf legen, anzugeben, wie man mit verhältnismäßig geringen äußerlichen Mitteln und in kurzer Zeit, ohne größere Vorbereitungen eine Aufführung zu stand bringen kann. Ist

es doch eine alte Erfahrung, daß die Vorbereitungen, wenn sich alle an diesen beteiligen, zum mindesten ebensoviel Vergnügen machen, als die Auf-
führung oder Darstellung selbst, und wie manches Talent, welches bisher
unentdeckt geschlummert hat, kann sich hier durch Herbeischaffung brauchbaren
Materials, durch erfinderisches Zusammensetzen der kühnsten Dekorationen,
Errichten einer improvisierten Bühne u. s. w. nützlich machen.

Lebende Bilder.

Wie selbst bei der lebhaftesten Unterhaltung doch hin und wieder Augenblicke vorkommen, wo niemand etwas zu reden weiß und jedes Ge-
spräch stockt, wo ein Engel durchs Zimmer schwebt, so bleiben auch Tage
nicht aus, an welchen keines der sonst beliebten Spiele zu stand kommen
will, an denen die Gesellschaft nicht recht weiß, was sie anfangen soll, und
die Gefahr nahe liegt, daß sie sich zerstreut: die einen suchen den unver-
meidlichen Stattisch auf, andre nehmen ein Buch zur Hand, die dritten
langweilen sich auf ihre eigne Faust oder fangen gar an, sich zu zanken.
Da fällt das Wort: „Lebende Bilder“, und sofort ist das Interesse aller
rege gemacht, denn jedes will die Gelegenheit benutzen, sich seinen Fähig-
keiten entsprechend nützlich zu machen und seine Talente ins rechte Licht zu
setzen. Guter Wille ist da, und wenn es dann jemand versteht, die rechte
Anleitung zu geben, so kann in nur kurzer Zeit der Vorbereitung doch
Schönes und Erfreuliches geschaffen werden.

Um mit dem Technischen zu beginnen, handelt es sich zuerst darum,
eine passende Bühne oder ein Podium zu schaffen. Zur Not kann man sich
ja des Rahmens einer geöffneten Flügelthür bedienen, doch muß vor allem
darauf Bedacht genommen werden, daß der Schauplatz etwas erhöht ist,
damit alle Zuschauer ohne Mühe die Vorführung sehen können und sich
nicht vielleicht stellen müssen und so wieder ihren Hintermännern die Aus-
sicht versperren, wie überhaupt die Bequemlichkeit der Zuschauer viel dazu
beiträgt, daß der allgemeine Eindruck des Vorgestellten ein guter ist. Ferner
ist es nicht unwichtig, daß zwischen Darstellern und Publikum ein möglichst
großer Raum frei bleibt, den man womöglich durch Blumen oder Blatt-
pflanzen oder rasch aus einigen Shawls und Tüchern arrangierten Drape-
rien ausfüllt. Man halte dies nicht für unwesentlich: Die Darstellung wird
dadurch gewissermaßen aus der nahen Nachbarschaft entzogen und erscheint
in ungewohnter und deshalb schon anziehender Stellung. Kann man die
Öffnung der so geschaffenen Bühne mit einer Gaze verschließen, die aber
straff gespannt sein muß, so ist es noch besser, denn dadurch erhält das Bild
eine gewisse Abgetöntheit und die einzelnen schroffen Linien treten nicht so
scharf hervor.

Bedeutend förderlicher aber als eine Thüröffnung wird für die lebenden
Bilder freilich eine größere Bühne sein, und so sehr schwer ist eine solche
auch gar nicht zu beschaffen. Wohl in jedem Haus finden sich einige Fenster-
tritte oder dergleichen Erhöhungen, und sind solche nicht vorhanden, so setzt

man aus den Platten des Ausziehtisches, dem Bügelbrett u. s. w. ein Podium zusammen, welchem als Unterlage Fußschemel oder Kisten dienen. Vangt man für die Sicherheit dieses Schaugerüsts, so kann man die einzelnen Bretter noch durch Bohrer, wie sie sich in jedem Werkzeugkasten vorfinden, an die Unterlage festbohren. Das ganze Podium wird mit einem Teppich von möglichst grauer oder grüner Farbe bedeckt, und hat man keinen solchen zur Hand, so dreht man einen beliebigen andern herum, so daß seine Rückseite nach oben zu liegen kommt. Die beiden Seitenwände werden durch spanische Wände oder Schirme gebildet, am bequemsten aber ist es, wenn man eine Waschleine quer über das Zimmer spannen kann, über welche man Shawls u. dgl., im äußersten Fall Tisch- oder Betttücher hängt, so daß eine ganze künstliche Wand im Zimmer gebildet wird, in welcher nur die Bühnenöffnung ausgespart bleibt. Der obere Abschluß derselben wird ebenfalls durch ein auf der Leine hängendes schmales Tuch gebildet, hinter welchem man auch den zweigeteilten Vorhang befestigt. Auf alle Fälle muß aber dafür gesorgt sein, daß die Bühne einen vollständigen Rahmen habe, denn ohne einen solchen würde das zu stellende Bild wesentlich verlieren. Wer nur ein klein wenig praktisch ist, wird leicht die einzelnen Vorteile, die ein Zimmer durch vorspringende Ecken, eine Stufe oder dergl. bietet, benutzen lernen. Außerdem muß darauf Rücksicht genommen werden, daß man bequem von dem abgegrenzten Raum des Zimmers aus in mehrere Nebenzimmer gelangen kann, die zur Herren- und Damengarderobe hergerichtet sind. Daß die Bühne für gewöhnlich durch einen Vorhang geschlossen sein muß, braucht wohl nicht erst gesagt zu werden.

Ein weiterer Punkt ist die Beleuchtung; denn lebende Bilder, am Tag gesehen, verlieren allen Reiz, erst die künstliche Beleuchtung setzt die Farben ins rechte Licht. Der Zuschauerraum sei daher möglichst verdunkelt. Auf beiden Seiten der Bühne, aber schon innerhalb der Vorhänge, stelle man Lampen auf ohne Schirme, auch kann man zur Verstärkung des Lichtes hinter ihnen einige Bogen weißen oder noch besser Silberpapiers mit Stednadeln an den Vorhang befestigen. Ist es möglich, mehrere Lampen auf geeigneten Gestellen übereinander anzubringen, um so besser! Als Oberlicht ist es am vorteilhaftesten, wenn man eine im Zimmer befindliche Hängelampe oder Gaskrone benutzen kann, die aber nach dem Zuschauerraum hin durch Vorhänge oder dergl. abgedeckt sein muß.

Die Dekorationen sollen sich natürlich möglichst nach dem Gegenstand, welchen das Bild darstellt, richten, doch gehe man dabei nicht zu ängstlich zu Werke. Das Publikum ist viel gefälliger, als man glaubt, und in den meisten Fällen gern bereit, sich unter zwei oder drei im Hintergrund stehenden Oleanderbäumen einen Pinienhain vorzustellen, und nimmt ein aus Brettern zusammengestelltes Häuschen ruhig für die romantischste Bauernhütte im Albanergebirge u. s. w. Ja, im Gegenteil, man sollte vermeiden, durch allzunaturgetreues Beiwerk die Aufmerksamkeit des Publikums von der Hauptsache abzulenken. Im übrigen hilft man sich für den Hintergrund

und die Seitenwände wieder mit Vorhängen und Tüchern, die deren Zweck hinreichend erfüllen, wenn sie nur nicht gar zu grelle Farben haben oder zu viel Licht einschlucken.

Als allgemeine Bemerkung möchten wir hier schon aussprechen: „Je weniger anspruchsvoll die Vorbereitungen und der Rahmen des Ganzen sind, je weniger hoch durch solch äußerliche Vorbereitungen die Erwartungen der Zuschauenden gespannt sind, einen um so größeren Erfolg wird das Ganze haben.“

Was nun die Wahl der lebenden Bilder selbst anlangt, so wird sich dieselbe hauptsächlich nach der Anzahl der vorhandenen Kräfte richten. Als Hauptregel mag aber gelten, daß man sich stets an vorhandene Vorbilder hält, deren sich ja in jeder illustrierten Zeitschrift zur Genüge finden. Selbst ein Bild zusammenzusetzen ist sehr schwer, und um die richtige Wirkung zu erzielen, bedarf es des Auges eines Künstlers, während ein nicht zu kompliziertes Vorbild leicht nachgeahmt werden kann. Überhaupt suche man möglichst einfache Vorwürfe zur Darstellung zu bringen. Sind die Bilder schön gestellt, so wird der Effekt zum mindesten ebenso groß sein, wenn nicht größer, als wenn man eine schwierig zusammengesetzte Gruppe vorführt, bei welcher doch, trotz der größten Aufmerksamkeit, nicht alles so gemacht werden kann, wie es das Original verlangt. Nebenbei hat dies noch den Vorteil, daß nicht alle Personen zugleich beschäftigt sind, und die Unbeteiligten sich während der Zeit für die folgenden Bilder ankleiden und vorbereiten können. Und hiermit kommen wir auf ein wichtiges Kapitel:

Das Kostüm. Auch in diesem Punkt muß sich, wie schon gesagt, die Wahl des Bildes nach dem Vorhandenen richten; aber gewöhnlich ist viel mehr vorhanden als man glaubt, und man kann mit einigen Tüchern, Shawls und sonstigen Stoffen sehr viel erreichen, ohne gleich das Maskengeschäft in Anspruch nehmen zu müssen. Besonders die Damen werden es schnell verstehen, sich mittels der vorhandenen Gegenstände fleidsam und malerisch zu drapieren, und dann muß man ja auch nicht gerade Bilder mit zu schwierig nachzuahmender Kostümierung wählen. Man erinnere sich immer, daß sich die Personen nicht zu bewegen brauchen, und so kann eine rote Tischdecke den herrlichsten Königs mantel abgeben, ein weißer Rock läßt sich schnell nebst einem übergehängten Tischtuch als Tunika stecken, auf welche man noch zum Überfluß mit Muschelfarben eine griechische Kante malen kann, die sich sofort wieder auswäscht. Das Herrenkostüm ist noch leichter zu beschaffen, ja zuletzt kann man von buntem Papier selbst allerhand nötige Stücke herstellen. Aber im ganzen nehme man bei Wahl der Bilder von vornherein auf das Kostüm Rücksicht.

Außer diesem kommt es viel auf Anordnung der Frisur bei den Damen und der verschiedenen Bärte u. s. w. bei den Herren an. Was man hierbei durch Malen mit Tusche oder schwarzer Schminke thun kann, führe man ja aus. Das Ankleben von Bärten ist immer eine heikle Sache, und man nehme sich in acht, nicht zu viel darin zu thun. Der Bart selbst kann aus

Berg oder Flachß gemacht werden, wenn alte Männer darzustellen sind; auch buntfarbige Wolle, die man austämmt, läßt sich verwenden, doch ist Bartwolle oder Krepp, vom Friseur bezogen, am meisten zu empfehlen. Das Ankleben geschieht mit einer dicken Lösung von Gummi arabikum, doch genügt für lebende Bilder, bei denen ja die Gesichter ruhig bleiben müssen, schon Eiweiß als Klebstoff.

Auch mit dem Schminken verfähre man möglichst diskret. Es ist eine bekannte Thatsache, daß Dilettanten hierbei nie genug thun zu können glauben, und sich das Gesicht gewöhnlich so herrichten, daß sie eher tätowierten Bewohnern von Neudeutschland ähnlich sehen, als dem gegebenen Vorbild. Wenige Striche genügen, dem Gesicht den gewünschten Ausdruck zu verleihen; man muß nur aus dem Vorbild zu erkennen versuchen, welches die charakteristischen Züge sind, und diese dann möglichst genau nachahmen. Ist die Beleuchtung sehr hell, so braucht man die Linien nur anzudeuten, während man bei weniger starkem Licht schon etwas dicker auftragen kann. Aber nur hüte man sich, aus Freude an der Malerei das Gesicht zu verschmieren und anstatt eines beabsichtigten Ausdrucks, eine Maske hervorzubringen, die stets zum Lachen reizt.

Als Sujet für lebende Bilder im engeren Kreis sind natürlich Genrebilder zu empfehlen. Wer kennt nicht die reizenden Defreggerschen und Gröbnerschen Bilder? Fast ohne Ausnahme sind sie leicht darzustellen, und seitdem die Gartenlaube und dergl. Blätter noch besondere Kunstbeilagen bringen, ist des Materials genügend vorhanden. Biblische Bilder zu stellen erfordert schon mehr Geschick, weil hierbei ängstlicher wie bei jedem andern Bild unschönes vermieden werden muß, und doch vielleicht ein oder das andre strenger denkende Gemüt Anstoß nimmt. Historische Vorwürfe dürften meistens am Kostüm scheitern. — Außerdem bieten aber die vielen illustrierten Ausgaben unsrer Klassiker und modernen Dichter und Schriftsteller die dankbarsten Vorwürfe; man denke nur an „Hermann und Dorothea“, Chamisso's „Frauen Lieb und Leben“, an die verschiedenen Gedichtsammlungen und an die vielen „Prachtwerke“, die für gewöhnlich in der „guten Stube“ verstaubt ihr freudloses Dasein verträumen und hier wirklich einmal benutzt werden können.

Sind wir nun so weit mit den Vorbereitungen und der Wahl des Sujets fertig, so bleibt als letzter Punkt noch der begleitende Text bez. die Musik zu erörtern. Ohne alle Erklärung die lebenden Bilder vorführen, hieße den Eindruck sehr abschwächen, während ein gut vorgetragenes, bezügliches Gedicht oder ein Musikstück viel zum Gelingen beitragen kann. Nur muß beides natürlich entsprechend gewählt sein; zu einem launigen Tirolerbild irgend ein sentimentales Salonstück zu spielen, dürfte ebensowenig am Platz sein, wie wenn man als Begleitung zum Abschied Romeo's von seiner Julia eine beliebige Polka zu Gehör bringen wollte. Sehr gut macht sich auch begleitender Gesang, z. B. bei einer italienischen Fischergruppe das bekannte „Santa Lucia“, oder bei einer lustigen Trinkergruppe das Lied

von der Lindenwirtin als mehrstimmiger Männergesang. Man vermeide aber jede schwerere Musik, durch welche die Aufmerksamkeit abgezogen werden könnte und bringe lieber eine bekannte Melodie, welche auch den Charakter des vorzuführenden Bildes andeutet, und wir würden in diesem Fall selbst eines jener unvermeidlichen Salonstücke, wie Gebet einer Jungfrau oder *La pluie des perles* u. dergl. irgend welchem klassischen Adagio vorziehen.

Sind nun alle Vorbereitungen getroffen, so kann an die Vorstellung selbst gegangen werden. Alles bisher Beschriebene ist, wie wir aus Erfahrung wissen, leicht an einem Nachmittag ausgeführt, so daß sich am Abend die Zuschauer versammeln können, um der großen Dinge zu warten. Warten darf man sie allerdings nicht lassen, und dies ist wieder eine Hauptregel, auf deren Befolgung der Leiter des Ganzen streng halten sollte. Womöglich schon eine Stunde vor der angegebenen Zeit müssen die Mitwirkenden angezogen und fertig sein, so daß mit Ruhe alle Bilder wenigstens einmal schon gestellt werden können. Die musikalische Begleitung geschieht am besten von hinter dem Vorhang aus, ebenso wie das etwaige Sprechen des begleitenden Textes. Man vermeide jedes überflüssige Gespräch, wie auch dafür zu sorgen ist, daß nur die gerade beschäftigten Personen auf der Bühne und in deren Nähe sind. Da man ja doch von der Seite aus nichts sehen kann, mögen sich die andern Mitwirkenden in den Garderoben aufhalten bis sie gerufen werden. Wie lang jedesmal der Vorhang offen bleiben soll, um das Bild zu zeigen, ist für den einzelnen Fall verschieden. Kommen etwa schwierige Stellungen vor, so ist selbstverständlich, daß man die Betreffenden kürzer in derselben verharren läßt, als wenn alle bequem sitzen oder liegen. Für gewöhnlich rechne man höchstens eine Minute, bez. zähle langsam bis fünfzig, behalte aber immer das Bild im Auge, um den Vorhang sofort schließen zu können, wenn man merkt, daß jemand anfängt unruhig zu werden. Dasselbe Bild zeigt man gewöhnlich zwei- bis dreimal, die Pause bis zur nächsten Vorführung mag dann durch irgend ein Musikstück ausgefüllt werden, schon aus dem praktischen Grund, etwaigen Lärm beim Arrangieren auf der Bühne zu übertönen.

Sechs, höchstens acht Bilder sind hinreichend genug, um einen Abend auszufüllen, und ist alles gut gelungen, so wird es den Mitwirkenden sicher Vergnügen machen, sich in ihren zuletzt gebrauchten Kostümen unter die Zuschauer zu mischen und — sich auch aus der Nähe bewundern zu lassen.

Die Aufführung von Charaden

schließt sich eng an die lebenden Bilder an, da das Ganze eigentlich nichts anderes ist, als eine zusammenhängende Reihe solcher. So würde z. B. Weihnacht in folgender Weise darzustellen sein:

Die erste Silbe.

Ein Herr, womöglich in Offiziersuniform, hält eine Fahne, die leicht durch ein an einer Stange befestigtes Tuch hergestellt werden kann,

in der Hand, während mehrere andre wie segnend die Hände auf die Fahne legen.

Die zweite Silbe.

Das Zimmer darf nur matt erleuchtet sein. Im Vordergrund liegen drei oder mehr malerisch gruppierte schlafende Gestalten. Hinter ihnen steht, mit einer Krone von Silberpapier, einem mit Silbersternen verzierten Schleier im schwarzen Gewand eine hohe Gestalt, die sich sanft über die Schlafenden neigt.

Das Ganze.

Rechts im Vordergrund ein weißgedeckter Tisch mit verschiedenem Spielzeug und einem brennenden Christbaum; links eine Kindergruppe, im Begriff zum Tisch zu eilen und auf ihn hinweisend.

Buch der Spiele müßte in drei Bilder zerlegt werden. Das erste „Buch“ ließe sich am besten durch einen Dr. Faust oder sonstigen Gelehrten versinnbildlichen, welcher in seinem altertümlichen Studierzimmer von Büchern umbaut, in einem großen Folianten liest; oder durch ein paar junge Damen, welche gierig einen neuen Roman verschlingen, vielleicht gar verbotenerweise; es gibt ein derartiges Bild von dem bekannten Maler Toby Rosenthal. „Der“ wird angedeutet durch spottende Kinder, welche schadenfroh alle auf irgend einen kleinen Übelthäter zeigen, der vielleicht die Rache der alten Nachbarin durch einen Steinwurf verwundet hat und nun angeklagt wird. „Spiele“ endlich kann man entweder als Jugendspiele, eine lustige Kinder-gesellschaft, die eben Ringelreife tanzt, darstellen, oder, und das würde ohne Zweifel einen komischeren Eindruck machen, als eine Skat- oder Tarockgesellschaft, bei welcher die Spieler mit gespanntester Aufmerksamkeit in verschiedenen charakteristischen Stellungen um einen Tisch sitzen. Das Ganze endlich zeigt eine Gesellschaft, deren sämtliche Mitglieder zugleich in dem Buch der Spiele etwas nachsehen wollen.

Außer einzelnen Worten lassen sich auch sehr hübsch Sprichwörter zur Darstellung bringen. Was wird z. B. das folgende vorstellen?

Erstes Bild.

Ein geddenhaft angezogener Herr geht mit steifem Schritt, den Kopf stolz in die Höhe gereckt über die Straße und übersieht gänzlich den ehrerbietigen Gruß mehrerer anderer, ärmlich gekleideter Personen. Vor seinen Füßen ist ein Stein oder eine Stufe.

Zweites Bild.

Derselbe Herr liegt mehr oder weniger beschmutzt der Länge nach auf dem Boden, als ob er hingestürzt sei, der Hut ist fortgerollt und die vorhin grüßenden Leute stehen lachend beiseite und betrachten schadenfroh den Fall des hochmütigen Herrn.

Für dieses „Hochmut kommt vor dem Fall“ eignet sich allerdings das schon schwieriger zu beschaffende Kokotokostüm am besten, doch kann man auch die Wahrheit des Sprichworts ganz gut in moderner Kleidung darthun.

Als weitere Sprichwörter wären zu empfehlen: „Viele Köche verderben den Brei“. (1. Eine Menge Köche, von denen der eine in einer Schüssel rührt, der zweite Salz hineinwirft, der dritte ein Stück Butter dazu thun will u. s. w. 2. Ein gedeckter Tisch mit einem Herrn oder einer Dame, die voll Abscheu den fertigen Brei von sich schiebt.) „Alzuspars macht schartig“, „Kleider machen Leute“, „Jugend hat keine Tugend“, „Alter schützt vor Thorheit nicht“ u. s. w.

Auch für komische Darstellungen ist bei diesen Sprichwörtern gute Gelegenheit vorhanden. „Morgenstunde hat Gold im Munde“ könnte z. B. dargestellt werden durch einen Schläfer auf dem Sofa, dem man anmerkt, daß er erst sehr spät nach Haus gekommen ist; darüber hängt eine Uhr, welche auf sechs zeigt, während durchs Fenster ein Frauenkopf mit aufgelöstem Haar und vielleicht einer Strahlentrone auf dem Kopf hereinschaut, welcher im Mund ein blankes Zwanzigmarkstück hält. Auf dem Tisch liegt ein offenes, leeres Portemonnaie. Noch drastischer wäre eine Anzahl verschieden großer Herren, wie die Orgelpfeifen aufgestellt, die jeder einen Fuß in die Höhe heben; auf den Stiefelsohlen sind aus Silberpapier kleine und größere Zwecken aufgeklebt: „Es wächst der Mensch mit seinen größeren Zwecken!“

Eine lebende Bildergalerie

kann man ohne viele Schwierigkeiten auf die Weise herstellen, daß man eine Anzahl Bilder aus ihren Rahmen herausnimmt, wenn man nicht etwa selbst leere Rahmen hat; an Stelle der Bilder werden einzelne Personen, oder wenn die Rahmen genügend groß sind, kleine Gruppen hinter denselben aufgestellt. Die Bilder müssen mit Tüchern oder spanischen Wänden verkleidet sein, daß sie wirklich an einer Wand gehängt scheinen, wo z. B. das eine höher als das andre hängt, wo zwei Pendants einander gegenüber angebracht sind u. s. w. Der Grund wird durch eine dunkle Decke oder dergl. gebildet, welche dicht hinter den betreffenden Personen hängt.

Auf diese Weise stattet man womöglich ein ganzes Zimmer aus, worauf man das Publikum einläßt, und durch einen reddegewandten Führer die „eben angekommene Sammlung der größten Meisterwerke Europas und der angrenzenden Ortschaften“ erklären läßt. Selbstverständlich können auch komische Bilder dabei vorkommen.

Ein Marionettentheater

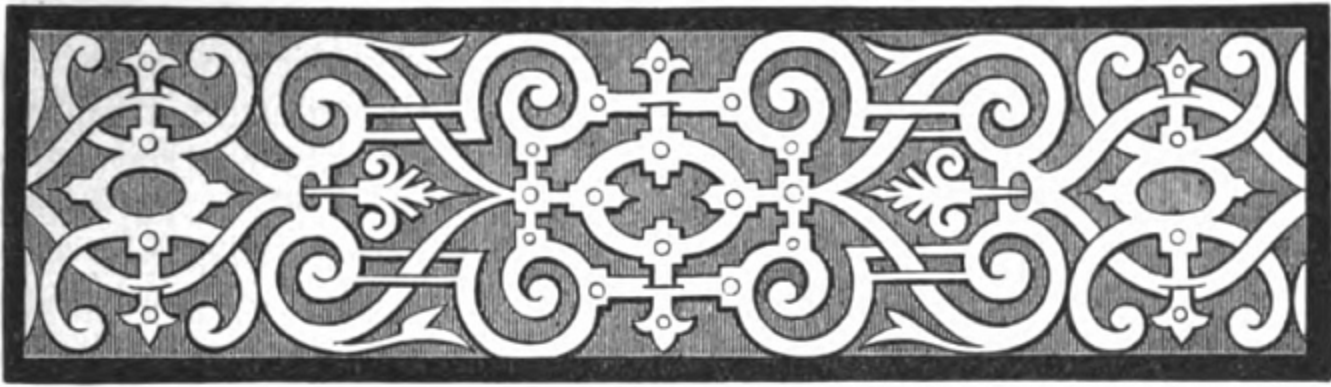
von lebenden Personen dargestellt, gehört mit zu den ergößlichsten Vorführungen, wenn es die Darsteller nur halbwegs verstehen, sich in die gar nicht so leichte Aufgabe zu finden. Die eigentlichen Marionetten sind bewegliche, oft lebensgroße Holzpuppen, welche von oberhalb der Bühne her mittels Schnüren bewegt werden, während der Text des Stückes hinter der Szene von zwei oder mehr Personen in verteilten Rollen gelesen wird. Es gilt

nun, die steifen, hölzernen Bewegungen der Puppen, die Unbeweglichkeit ihrer Gesichtszüge, den hüpfenden Gang nachzuahmen, kurz, sich völlig zu benehmen, als sei man selbst aus Holz geschnitten und werde durch unsichtbare Fäden dirigiert.

Hier kann schon eher im Schminken des Gesichtes ein übriges gethan werden durch brennend rote Lippen und Wangen, herrlich geschwungene Augenbrauen, besonders bei den Damen; auch mag das Kostüm den Gesichtern entsprechen.

Zur Aufführung wähle man ein möglichst schreckliches Räuberstück, wie man es überall für wenig Geld für Kindertheater zu kaufen bekommt; je wütender und grausamer die Charaktere und — die Verse sind, je mehr Tote zuletzt auf der Bühne herumliegen, um so drastischer wird die Wirkung sein; und wenn gar kein lebendes Wesen mehr übrig bleibt, so steht ein Ermordeter einfach zuletzt wieder auf, um den Vorhang zuzuziehen u. s. w. Sehr drollig ist es, wenn die Darsteller, sobald ihre rückwärts gelesene Rede aufgehört hat, zusammenknicken, als ob sie nicht mehr an ihren Schnüren gehalten würden, und sich erst aufrichten, wenn sie wieder an die Reihe kommen; oder wenn sie nichts zu thun haben, schräg an die Wand gelehnt werden, und mit einem Schwung wieder aufstehen und dabei Gefahr laufen, nach vorn überzufallen, wenn sie nicht scheinbar gehalten würden. Wer darstellendes Talent hat, wird trotzdem auch seiner betreffenden Puppe eine gewisse Charakteristik verleihen können, nur darf dieselbe nicht weiter gehen, als es eine gut eingerichtete Mechanik allenfalls zulassen würde.

Als Bühne kann man gut die zu den lebenden Bildern verwandte benutzen. Auf den Messen und Märkten sind überall solche Marionetten-theater zu sehen, und es muß dem Spieldirektor überlassen bleiben, nach solch geschautem Vorbild von seiner Phantasie Gebrauch zu machen; einzelnes läßt sich schwer angeben, wir können nur versichern, daß der Erfolg, wenn die Sache nicht zu lang ausgedehnt und ein wenig witzig eingerichtet wird, sicher ein großer ist.



XIV. Domino.

Domino wird mit den bekannten Dominosteinen gespielt. Am gebräuchlichsten sind die Spiele mit 28 Steinen, sodaß also 6 die höchste darin vorkommende Zahl ist.

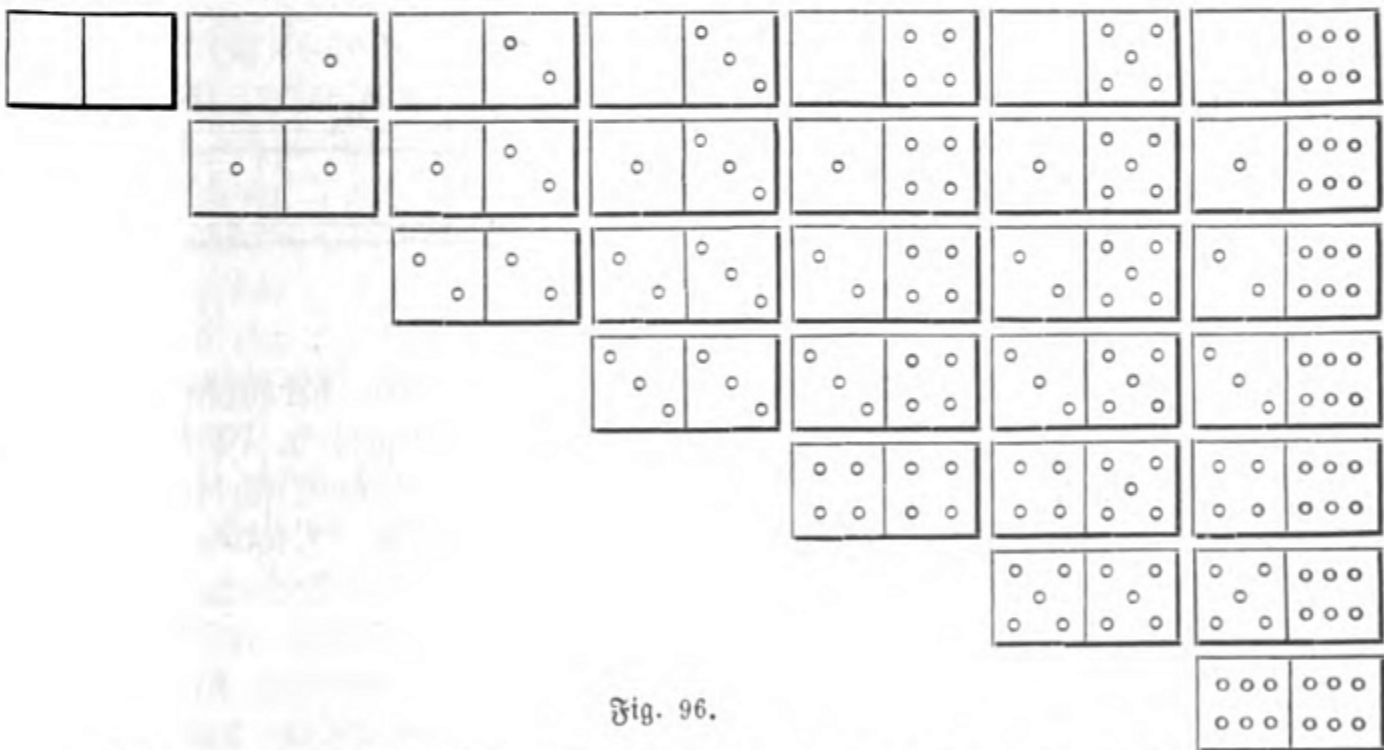


Fig. 96.

Man hat auch Spiele mit Siebenen und Achten, doch ist dann die Berechnung sehr schwierig und das Spiel dauert unverhältnismäßig lange. Beim Domino können sich bis vier Personen beteiligen.

Die gewöhnliche Partie

wird zu Zweien gespielt. Jeder Spieler nimmt sich von den verdeckt auf dem Tisch liegenden Steinen acht Stück. Vorher sind die Steine gemischt worden und will man ganz regelrecht verfahren, so legt sie der, welcher gemischt hat, in eine lange Reihe nebeneinander und der andre hebt ab, indem

er an einer beliebigen Stelle die Reihe auseinander schiebt und die nun rechts befindliche Hälfte auf die linke Seite legt oder umgekehrt, sodaß eine neue Reihe entsteht. Jeder nimmt dann seine acht Steine von einer Seite ab und stellt sie so vor sich auf, daß der Gegner nicht die Seite, auf welcher sich die Augen befinden, sehen kann. Wer den höchsten Paß hat, fängt an auszulegen und darf, wenn er kann, wie überhaupt bei jedem Paß noch einen weiteren Stein anlegen. Der andre muß nun von seinen Steinen einen solchen, dessen eine Hälfte die gleiche Augenzahl hat, wie einer der beiden freien Enden der ausliegenden Steine, an einen derselben anlegen u. s. f.

Diese Regel ist ja ziemlich einfach, doch kommt als Hauptpunkt die Berechnung dazu. Man weiß, daß bei dem Dominospiel von 28 Steinen je sieben vorhanden sein müssen, auf welchen eine Null, eine Eins, eine Zwei, eine Drei, eine Fünf, eine Sechsz ist. Liegt nun das Spiel z. B. wie die Abbildung zeigt, so stellt der Spieler A folgende Berechnung an:

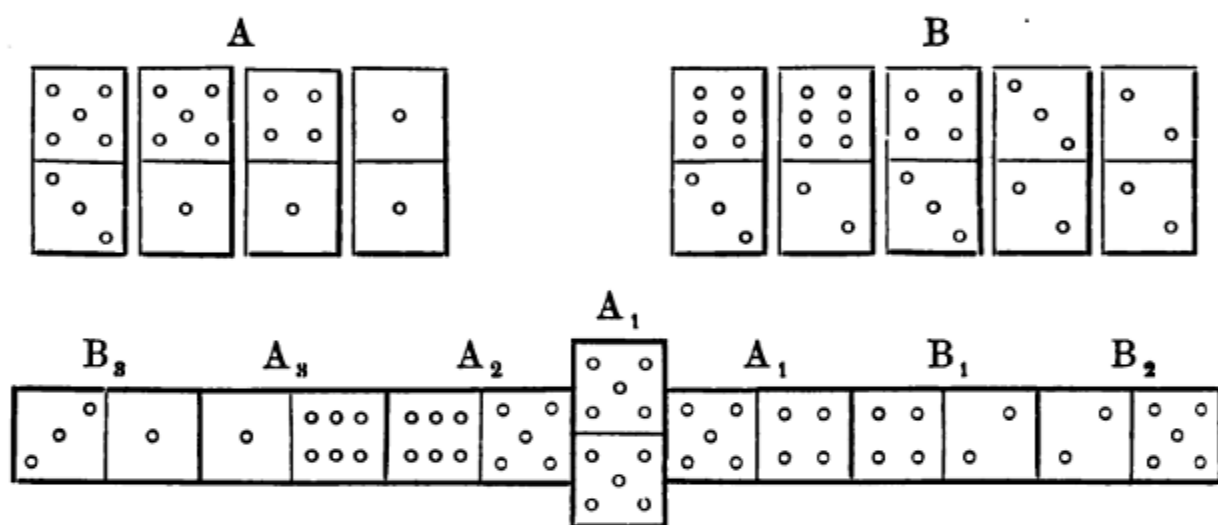


Fig. 97.

(Die Buchstaben und Zahlen über den Steinen bedeuten, welcher Spieler dieselben gelegt hat und in welcher Reihenfolge.) A ist am Legen; er hat unter seinen Steinen noch zwei Fünfen, auf dem Tisch liegen aber bereits vier Fünfen (die Paße zählen als eine Zahl), folglich kann sich nur noch ein Stein mit einer Fünf entweder unter den Steinen des Gegners oder bei den nicht verwendeten befinden. Die Steine auf dem Tisch liegen so, daß A seinen Stein 5/3 auf beiden Seiten anlegen kann. Legt er ihn nun an die Fünf, so entstehen zwei Enden mit Dreien und er kann, möglicherweise, wenn er das nächste Mal darankommt, nicht anlegen. Legt er dagegen den Stein an die Drei an, so sind an beiden Seiten Fünfen und es ist anzunehmen, daß die noch übergebliebne Fünf nicht unter den Steinen des Gegners ist; aber wäre sie es auch und derselbe legte sie an, so bliebe für A doch noch immer für das nächste Mal die andre Seite, an welche er seine 5/1 anlegen und sich einen weitem Weg für den Eins-Paß mit folgendem 1/4 vorbereiten kann.

Das Beispiel ist absichtlich einfach gewählt, um desto übersichtlicher zu sein.

Wer zuerst mit seinen Steinen fertig ist, Domino gemacht hat, hat gewonnen und schreibt sich so viel Points gut, als die Steine des Gegners Augen zählen. Gewöhnlich wird so lange gespielt, bis einer der beiden Spieler 100 oder 150 erreicht hat. Wer im Lauf des Spieles nicht anlegen kann, muß passen, indes der andre fortfährt; bietet sich dem Passenden aber durch einen weiteren angelegten Stein Gelegenheit, wieder daran zu kommen, so darf er anlegen. Können beide Spieler nicht mehr anlegen, so werden die Steine umgelegt, die Augen gezählt und wer die wenigsten hat, hat gewonnen und schreibt sich die Zahl der Augen des Gegners gut.

Es empfiehlt sich daher, sich der hohen Steine 6/6, 6/5, 5/4 u. s. w. möglichst bald zu entledigen. Natürlich muß man auf die andern Steine dabei Rücksicht nehmen, denn hätte A z. B. folgende Steine:

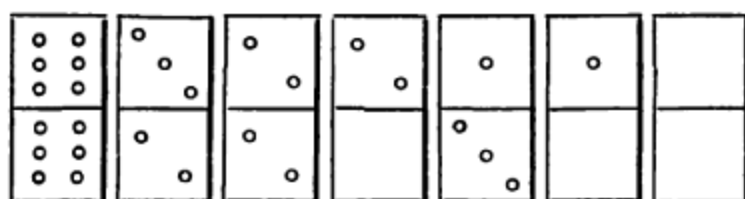


Fig. 98.

so wäre nicht anzuraten, daß er 6/6 auflegte, da er weiter keine Sechß besitzt und auch keine Fünf oder Vier und dadurch möglicherweise gleich das nächste Mal passen müßte, wenn B etwa 6/5 oder 6/4 anlegte. In diesem Fall wäre es besser, 2/2 aufzulegen, da A dann sicher fortfahren kann.

Auch hier ist das Beispiel der bessern Übersicht willen so einfach, wie es wohl kaum in der Wirklichkeit vorkommen wird.

Außer der angegebenen Art, dem Gegner die Steine zu verlegen, muß man auch versuchen, aus der Art, wie er anlegt, herauszubekommen, welche Zahlen er nicht hat. Bleibt z. B. die eine Seite eines hohen Pases mehrere Male hindurch unbesezt, so ist anzunehmen, daß der Gegner die betr. Zahl nicht hat; man muß daher, wenn es möglich ist auch an der andern Seite so anlegen, daß die betr. Zahl Ende ist und der Gegner zu passen hat.

Domino mit Kaufen.

Anstatt das Spiel zu schließen, wenn die Spieler nicht mehr anlegen können, muß man hierbei, wenn man keinen passenden Stein hat, sich einen solchen von den übriggebliebenen 12 Steinen nehmen = kaufen und zwar dies so lange fortsetzen, bis man einen brauchbaren Stein bekommen hat. Es kann dabei z. B. vorkommen, wenn schon fünf Steine einer Nummer aufliegen und die beiden übrigen beim Gegner sind, der Käufer sämtliche 12 Steine an sich bringen muß und doch nicht zum Ziel gelangen wird.

Die Berechnung ist bei dieser Art Domino viel schwieriger, wie bei dem einfachen, doch wird der Gewinn und Verlust durch die größere Anzahl Steine auch viel bedeutender.

Domino zu Vieren.

An diesem Spiel beteiligen sich vier Personen, von denen je zwei und zwei Partner sind. Die Sequenz wird durch Aufheben vier beliebiger Steine bestimmt und es spielen diejenigen zusammen, welche die beiden höchsten Steine aufgehoben haben, und die, welche die beiden niedrigsten Augenzahlen haben. Die Partner sitzen einander gegenüber. Nachdem die Steine gemischt sind, nimmt jeder sechs davon, während die übrigbleibenden vier als Talon neben dem, welcher die höchsten Steine aufgehoben hat und deshalb auch mit Auslegen beginnt, liegen. Das Ansetzen geht links herum. Obgleich das Spiel unter vier Personen verteilt und auch noch ein Talon vorhanden ist, so kann doch ein aufmerksamer Spieler oft aus der Art des Ansetzens auf die Steine seines Partners schließen und die beiden können sich in die Hand spielen. Bemerkt der eine z. B. daß der andre wiederholte Male an einer Seite nicht ansetzt, wenn sich die gleiche Zahl bei mehreren Runden daselbst befindet, so muß er, wenn möglich, vermeiden, seinen Stein so anzulegen, daß diese Zahl etwa auch auf der andern Seite das Ende bildet, da sonst möglicherweise sein Partner passen müßte.

Gekauft wird bei diesem Spiel nicht.

Es wird beendet, wenn ein Teilnehmer Domino macht, also alle Steine angelegt hat, oder wenn die vier Spieler passen müssen. In beiden Fällen werden dann die Steine aufgelegt und die Partei, welche die wenigsten Points hat, schreibt sich die der Gegenpartei gut.

Domino-Whist.

Beim Domino-Whist spielt man partienweise und zwar wird jede Partie bis 100 oder 150 Points gespielt. Vorher wird bestimmt, wie viel Partien gespielt werden sollen, meistens sind es nicht unter drei, damit jeder mit jedem Partner gewesen ist. Zählt eine Partei bis 100 bez. 150, ohne daß die Gegenpartei überhaupt etwas gutgeschrieben hat, so ist das Große Bredouille und wird dreifach berechnet. Werden die 100 bez. 150 hintereinander gemacht, wenn aber die andre Partei bereits etwas notiert hat, so ist es kleine Bredouille und zählt doppelt.

Nach der vorherbestimmten Anzahl Partien wird abgerechnet und ausgezahlt. Über die Art der Berechnung vergl. Whist.

Zusammensetzungsaufgabe.

Um sich eine müßige Viertelstunde allein mit den Dominosteinen zu vertreiben, versuche man das Wort „Neue“ aus denselben zusammenzusetzen und zwar derart, daß

1. sämtliche 28 Steine verwendet werden,
2. daß alle vier Buchstaben aus gleich viel Steinen zusammengesetzt sind,
3. daß die gesamte Augenzahl jedes Buchstaben gleich groß ist,
4. daß die Steine, so wie die Regel vorschreibt, aneinander passen müssen.

Andre Arten Domino.

Nach Art der Domino's kann man sich selbst eine ganze Reihe von Spielen herstellen, welche den unter Lotto genannten Arten entsprechen. Anstatt die Aufgabe und Lösung, die beiden Hälften von Sprichworten, den Vers und den Autor u. s. w. auf Scheibchen und Karten zu schreiben, setzt man sie auf zwei verschiedene Dominosteine und fertigt auf diese Weise ein ganzes Spiel von beliebig viel Täfelchen an. Dies geschieht am besten, indem man erst einen Stein auf beiden Hälften beschreibt und dann immer einen neuen Stein anlegt. Der letzte Stein muß die Ergänzung der freien Hälfte des ersten sein. Heiße also z. B. bei einem Rechen domino der erste Stein:

$= 24$	$81 : 9$
--------	----------

und der zweite:

$= 9$	5×13	$= 65$	u. s. w.	5×4
-------	---------------	--------	----------	--------------

so müßte der letzte heißen:

$= 20$	$96 : 4$
--------	----------

Etwas umständlich herzustellen ist folgendes

Umgekehrtes Reimlotto.

Von den umstehenden Versen wird immer einer auf beide Hälften eines Steines geschrieben, aber auf der einen Hälfte umgekehrt.

Haß ist nicht Lieb'.	Lieb' ist nicht Haß.
-------------------------	-------------------------

Für die Verse braucht man 85 Täfelchen, auf das 86. wird über beide Hälften geschrieben: „Nun ist alles vorbei“ und auf weitere 14 kommt: „1. 2. 3.“ Die Verse lauten:

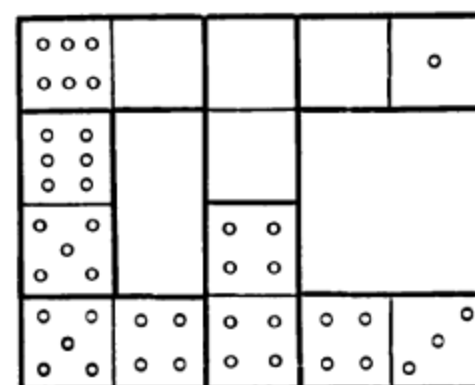
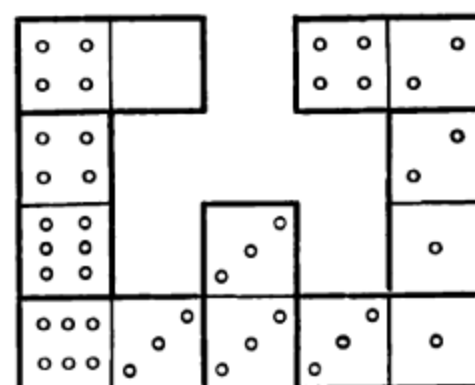
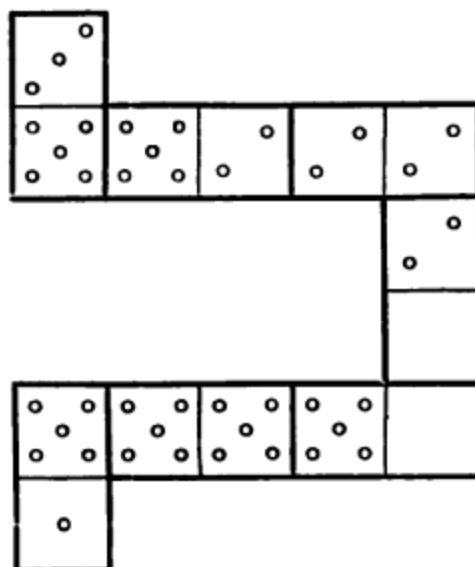
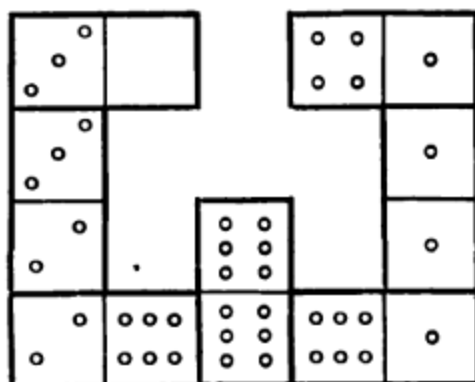


Fig. 99.

Das Heute ist nicht vorbei.	Vorbei ist nicht das Heute.	Ein Lachs ist kein Schlei.	Ein Schlei ist kein Lachs.	Die Nieren sind nicht das Haar.	Die Haare sind nicht die Nieren.
Gewinn ist keine Beute.	Beute ist kein Gewinn.	Milch ist nicht Wachs.	Wachs ist nicht Milch.	Behalten ist nicht verlieren.	Verlieren ist nicht behalten.
Der Jenisey ist nicht der Jnn.	Der Jnn ist nicht der Jenisey.	Teuer ist nicht billig.	Billig ist nicht teuer.	Die Jungen sind nicht die Alten.	Die Alten sind nicht die Jungen.
Bonaparte ist nicht Ney.	Ney ist nicht Bonaparte.	Erde ist nicht Feuer.	Feuer ist nicht Erde.	Frei ist nicht gezwungen.	Gezwungen ist nicht frei.
Eine Fahne ist keine Standarte.	Eine Standarte ist keine Fahne.	Es sei ist nicht es werde.	Es werde ist nicht es sei.	Mus ist nicht Brei.	Brei ist nicht Mus.
Ein Enkel ist kein Ahne.	Ein Ahne ist kein Enkel.	Ganz ist nicht entzwei.	Entzwei ist nicht ganz.	Wint ist nicht Gruf.	Gruf ist nicht Wint.
Ein Krug ist kein Henkel.	Ein Henkel ist kein Krug.	Ein Mädchen ist nicht der Franz.	Der Franz ist nicht ein Mädchen.	Viel ist nicht gering.	Gering ist nicht viel.
Eine Reih' ist kein Zug.	Ein Zug ist keine Reih'.	Linien sind keine Mädchen.	Mädchen sind keine Linien.	Ende ist nicht Ziel.	Ziel ist nicht Ende.
April ist nicht Mai.	Mai ist nicht April.	Lebfojen sind keine Binien.	Binien sind keine Lebfojen.	Kopf ist nicht Hände.	Hände sind nicht Kopf.
Ein Schrei ist nicht still.	Still ist nicht ein Schrei.	Der Nar ist nicht der Weih'.	Der Weih' ist nicht der Nar.	Haare sind nicht Zopf.	Zopf sind nicht Haare.

Geld ist nicht Ware	Ware ist nicht Geld.	Thränen sind keine Bähren	Bähren sind keine Thränen	Eine Elle ist kein Messer.	Ein Messer ist keine Elle.
Schuft ist nicht Held.	Held ist nicht Schuft.	Lachen ist nicht gähnen.	Gähnen ist nicht lachen.	Sakristei ist keine Kapelle.	Kapelle ist keine Sakristei.
Nebel ist nicht Duft.	Duft ist nicht Nebel.	Schlafen ist nicht wachen.	Wachen ist nicht schlafen.	Ein Kakadu ist kein Papagei.	Ein Papagei ist kein Kakadu.
Schwert ist nicht Säbel.	Säbel ist nicht Schwert.	Eine Bai ist kein Hafen.	Ein Hafen ist keine Bai.	Ein Strauß ist kein Marabu.	Ein Marabu ist kein Strauß.
Tenne ist nicht Herd.	Herd ist nicht Tenne.	Ein Mädchen ist nicht Lorelei.	Lorelei ist nicht ein Mädchen.	Eine Hütte ist kein Haus.	Ein Haus ist keine Hütte.
Ei ist nicht Henne.	Henne ist nicht Ei.	Stadt ist kein Städtchen.	Städtchen ist keine Stadt.	Eine Tonne ist keine Bütte.	Eine Bütte ist keine Tonne.
Horn ist nicht Geweih.	Geweih ist nicht Horn.	Frisch ist nicht matt.	Matt ist nicht frisch	Ein Stern ist keine Sonne.	Eine Sonne ist kein Stern.
Hinten ist nicht vorn.	Vorn ist nicht hinten.	Wal ist nicht Fisch.	Fisch ist nicht Wal.	Lakaien sind keine Herrn.	Ein Herr ist kein Lakai.
Farben sind keine Tinten.	Tinten sind keine Farben.	Zimmer ist nicht Saal.	Saal ist nicht Zimmer.	Bergieb ist nicht verzeih.	Verzeih ist nicht bergieb.
Ähren sind keine Garben.	Garben sind keine Ähren.	Besser ist nicht schlimmer.	Schlimmer ist nicht besser.	Haß ist nicht Lieb'.	Lieb' ist nicht Haß.

Pfad ist nicht Paß.	Paß ist nicht Pfad.	Heute ist nicht jezunder.	Jeزunder ist nicht heute.	Bon jour ist nicht Adieu.	Adieu ist nicht bon jour.
Douche ist nicht Bad.	Bad ist nicht Douche.	Rebellion ist nicht Emeute.	Emeute ist nicht Rebellion.	Kunst ist nicht Natur.	Natur ist nicht Kunst.
Eine Patrone ist keine Kartusche.	Eine Kartusche ist keine Patrone.	Partei ist nicht Fraktion.	Fraktion ist nicht Partei.	Haß ist nicht Gunst	Gunst ist nicht Haß.
Eine Feige ist keine Zitrone.	Eine Zitrone ist keine Feige.	Mehl ist nicht Klei'.	Klei' ist nicht Mehl.	Tonne ist nicht Faß.	Faß ist nicht Tonne.
Das Klavier ist keine Geige.	Die Geige ist kein Klavier.	Herz ist keine Seel'.	Seele ist kein Herz.	Sonnen= blume ist nicht Sonne.	Sonne ist nicht Sonnen= blume.
Der Bei ist kein Emir.	Der Emir ist kein Bei.	Blei ist nicht Erz.	Erz ist nicht Blei.	Cousine ist nicht Nuhme.	Nuhme ist nicht Cousine.
Oho ist nicht ei, ei.	Ei, ei ist nicht Oho.	Egal ist nicht einerlei.	Einerlei ist nicht egal.	Tüte ist nicht Terrine.	Terrine ist nicht Tüte.
Burgunder ist nicht Bordeaux.	Bordeaux ist nicht Burgunder.	Souper ist kein Mahl.	Mahl ist nicht Souper.	Rache ist keine Güte.	Güte ist keine Rache.
Polizei ist keine Wache.	Wache ist keine Polizei.	Nun ist vor Alles bei.			

Beim Spiel werden die Täfelchen gemischt und gleichmäßig verteilt, doch so, daß noch zehn bis zwölf zum Kaufen übrigbleiben. Wer zunächst links vom Austeiler eines mit „1. 2. 3.“ hat, legt es aus, indem er es

nennt; wer am schnellsten den Reim darauf sagt, also z. B.: „Das Heute ist nicht vorbei“, legt seinen Stein daran und liest die andre Hälfte: „Vorbei ist nicht das Heute“, worauf der Inhaber von „Gewinn ist keine Beute“ anlegt u. s. f. Wer einen Stein mit „1. 2. 3.“ anlegt, darf von seinen Steinen zwei abgeben zu denen, von welchen gekauft werden muß. Kann niemand weiter anlegen, so muß der linke Nachbar des, welcher zuletzt angelegt hat, kaufen und zwar bis zu drei Stück. Ist darunter kein Reim, muß dessen linker Nachbar kaufen u. s. f., bis das Spiel weiter gehen kann.

Gewonnen hat, wer zuerst mit seinen Steinen fertig ist. Wer aber den Stein „Nun ist alles vorbei“ hat, darf denselben nicht eher legen, als bis kein Stein mehr mit „1. 2. 3.“ bei den Mitspielenden ist.

Man lasse sich nicht von der etwas schwierigen Herstellung abhalten; das Spiel ist sehr erheiternd und macht, wenn viel Teilnehmer da sind, großen Spaß.



XV. Das Lotto.

Das Lotto ist trotz seiner Einfachheit ein sehr beliebtes Spiel und selbst Erwachsene mögen sich wohl ein oder das andre Mal die Zeit damit vertreiben.

Das ursprüngliche Lotto verlangt eine Anzahl Karten, auf welchen in drei Reihen einzelne Zahlen von 1 bis 90 stehen und zwar derart, daß sich in jeder Reihe fünf Zahlen befinden, welche durch im ganzen vier leere Felder voneinander getrennt sind. Außerdem gehören dazu 90 kleine hölzerne Scheiben, auf welchen die Zahlen von 1 bis 90 gedruckt sind. Diese „Nummern“ werden von einem Ausrufer in einem Säckchen durcheinander geschüttelt, einzeln hervorgeholt und ausgerufen. Wer die betreffende Zahl auf seiner Karte hat, bedeckt dieselbe mit einem Glasplättchen, einer Spielmarke oder dgl. und auf wessen Karte zuerst alle Zahlen bedeckt sind, der hat gewonnen. Kleinere Preise können schon ausgesetzt werden auf die erste Ambe (zwei in einer Reihe) die erste Terne (drei in einer Reihe) Quaterne (vier in einer Reihe) Quinterne (eine Reihe voll).

Nach diesem Prinzip gibt es eine große Anzahl Lottos, von welchen wir nur die folgenden anführen wollen:

Das Reimlotto.

An Stelle der Zahlen befinden sich auf den Karten eine Anzahl zweiter Zeilen von bekannten Versen, während die ersten Zeilen auf den Nummer-scheibchen, die in diesem Fall etwas größer sein müssen, stehen. Auf der Karte steht z. B. „Fest steht und treu die Wacht am Rhein“, „Einen bessern find'st du nit“, „Daß ich so traurig bin“, „Daß ich dich lassen kann“, „Das Nilpferd bleibt zuweilen stehen“ u. s. w. Auf dem Scheibchen würde dann stehen: „Lieb Vaterland magst ruhig sein“, „Ich hatt' einen Kameraden“, „Ich weiß nicht, was soll es bedeuten“, „Ach wie ist's möglich dann“, „Die Nachtigall singt wunderschön“ u. s. f.

Der Ausrufener liest jedesmal die erste Zeile von seinem Scheibchen und derjenige, welcher die zweite Zeile auf seiner Karte hat, fügt dieselbe daran und bedeckt sie. Wessen Karte zuerst „voll“ ist, hat gewonnen.

Reihenlotto.

Auf den Karten stehen beliebige Zahlen, welche die Resultate der Aufgaben auf den Scheibchen sind. So stehen auf den Karten z. B. 8, 24, 56, 63, welche bedeckt werden müssen, wenn der Ausrufener aus dem Nummernfächchen hervorbrachte: $20-12$, 3×8 , 7×8 , $126:2$.

Geschichtslotto.

Auf den Karten stehen abwechselnd Jahreszahlen und Ereignisse, dergleichen Ereignisse und Jahreszahlen auf den Scheibchen. Z. B. auf den Karten: Zweiter Punischer Krieg, 1618—1648, Geburtstag Friedrich des Großen, 2. September 1870; dem würden entsprechen auf den Scheibchen: 218—204 v. Chr., der Dreißigjährige Krieg, 24. Januar 1712, Schlacht bei Sedan.

Citatenlotto.

Auf den Karten stehen die Namen der Dichter und das Werk derselben, in welchem das Citat, welches auf dem Scheibchen steht, vorkommt. Es würde z. B. ausgerufen: „Daran erkenn ich meine Pappenheimer“, „Wir Deutschen fürchten Gott aber sonst nichts in der Welt“, „Nur der verdient die Freiheit, wie das Leben, der täglich sie erringen muß“, „Wenn Gründe so feil wären wie Brombeeren“, „Dieses war der erste Streich, doch der zweite folgt sogleich.“ Zu bedecken wäre dann: „Schiller, Wallensteins Tod“, Bismarck, Reichstagsrede am 6. Februar 1888“, „Goethe, Faust II.“, „Shakespeare, Heinrich IV. II.“, „Busch, Max und Moritz.“

Sprichwörterlotto.

Diese Art ist ganz ähnlich dem Reimlotto, nur mit dem Unterschied, daß anstatt der zweiten Zeilen des betreffenden Verses, der zweite Teil eines Sprichwortes steht. Z. B. Karte: „so schallt es wieder“, „das füg' auch keinem andern zu“, „ist halb gewonnen“, „alt gethan.“ Scheibchen: „Wie man in den Wald ruft“, „Was du nicht willst, das man dir thu“, „Frisch gewagt“, „Jung gewohnt.“

Ähnlich den genannten Arten des Lottos kann man sich selbst noch eine ganze Reihe ausdenken, wie Geographisches Lotto, Übersetzungslotto, Musikalisches Lotto u. s. w. Allerdings ist ja das Beschreiben der vielen Karten, von denen jeder Teilnehmer auch mehrere bekommen kann und der Scheibchen ein wenig mühsam, man hat aber bei den selbsthergestellten Spielen die Annehmlichkeit vor den gekauften voraus, daß man dieselben der Gesellschaft

entsprechend verfassen kann, also leichter oder schwerer, heiter oder ernst, mit persönlichen Beziehungen u. s. w.

Eine ganz spaßhafte Art Lotto ist

Das Verierlotto.

Bei diesem werden nur Doppelzahlen und zwar von 12 an bis 90 ausgerufen. Auf den Karten müssen daher auch die Zahlen von 1—11 fehlen; bei den Nummern kommen außerdem die Zehnerzahlen 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 in Wegfall. Man bedeckt aber nicht die ausgerufenen Zahlen, sondern diejenigen, welche der umgekehrten Nummer entsprechen. Wenn z. B. ausgerufen wird 28, so bedeckt man 32, ausgerufen 64, bedeckt 46, ausgerufen 36, bedeckt 63. Bei diesem Spiel können auch die Fehler, die leicht vorkommen, wenn nicht ganz gut aufgepaßt wird, mit Pfändern oder sonstigen Bußen bestraft werden.



XVI. Brett- und Positionsspiele.

Spiele auf dem Dambrett.

Das Dambrett bildet ein Quadrat, geteilt durch senkrechte und waagrechte Linien in 8 mal 8, also 64 Felder, welche abwechselnd weiß und schwarz gefärbt sind. Das Brett wird so zwischen die beiden Spielenden gelegt, daß jeder zur rechten Hand unten ein helles oder weißes Eckfeld hat. Die Bezeichnung der Felder erfolgt auf die in der Figur angegebene Weise durch Buchstaben und Zahlen.

Unter den verschiedenen Arten dieses Spieles wird das gewöhnliche deutsche Damspiel, auf den 32 schwarzen Feldern mit je 12 Steinen für jede Partei gespielt.

Beide Parteien, die weiße und die schwarze, ziehen abwechselnd je einen Stein, und zwar stets einen Schritt schräg vorwärts auf das nächste Feld von gleicher Farbe. Steht ein Stein vor einem feindlichen Stein, hinter welchem sich ein leeres schwarzes Feld in gleicher Richtung befindet, so muß man diesen Stein schlagen, d. h. über denselben hinwegspringen und zugleich den feindlichen Stein vom Brett nehmen. Unterläßt man dies und thut einen andern Zug, so hat der Gegner das Recht, den Stein, welcher schlagen mußte, zu „blasen“, zur Strafe wegzunehmen, was jedoch nicht für einen besonderen Zug gilt. Welche Partei dem Gegner sämtliche Steine geschlagen, oder die feindlichen Steine so eingeschlossen hat, daß sie nicht mehr ziehen können, hat die Partie gewonnen. Bezeichnet wird das Schlagen in der Aufzeichnung durch X.

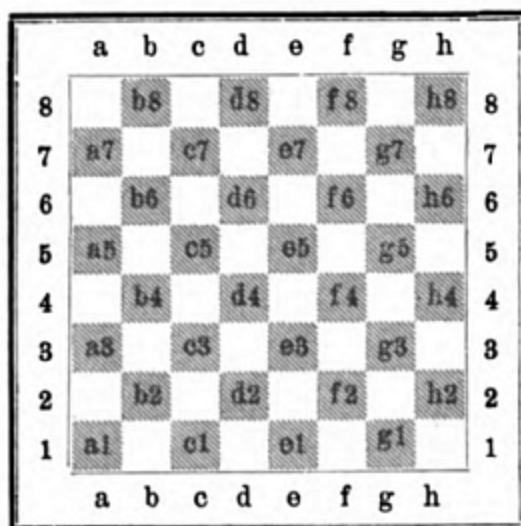


Fig. 100. Dambrett.

Wenn ein Stein die letzte Reihe des Brettes, d. i. die erste Reihe des Gegners, erreicht, so wird er in eine Dame verwandelt. Die Dame hat den Vorzug, daß sie nicht bloß vorwärts, sondern auch rückwärts gehen und schlagen kann, und zwar nicht bloß über ein Feld, sondern über so viele Felder derselben schrägen Linie, als unbesetzt sind. Bezeichnet wird die Dame im praktischen Spiel durch zwei aufeinander gelegte Steine und in der Schrift durch ein D.

Beispielpartie des Damspiels.

	Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
1)	c 3 — d 4	f 6 — g 5	16)	b 6 — c 7	d 8 × b 6
2)	g 3 — h 4	g 7 — f 6	17)	f 4 — g 5	h 6 × f 4 × d 2
3)	b 2 — c 3	d 6 — c 5	18)	e 1 × c 3 × a 5 × c 7	
4)	h 2 — g 3	c 7 — d 6	18)	c 5 — d 4
5)	g 3 — f 4	d 6 — e 5	19)	c 7 — d 8 D	f 6 — g 5
6)	f 4 × d 6	g 5 — f 4	falls f 6 — e 5, so 20) D d 8 — c 7; falls aber f 6 — e 7, so 20) h 4 — g 5, f 6 × h 4; 21) D d 8 × f 6 × c 8.		
7)	e 3 × g 5	h 6 × f 4	20)	h 4 × f 6	d 4 — e 3
8)	d 2 — e 3	f 4 × d 2	21)	f 6 — e 7	f 8 × d 6
9)	c 1 × e 3	h 8 — g 7	22)	D d 8 — g 5	d 6 — e 5
10)	f 2 — g 3	g 7 — h 6	23)	D g 5 × d 2	e 5 — d 4
11)	g 3 — f 4	b 6 — a 5	24)	D d 2 — e 3	d 4 × f 2
12)	d 4 × b 6	a 7 × c 5	25)	g 1 × e 3 und Weiß hat gewonnen.	
13)	c 3 — d 4	a 5 — b 4			
14)	d 4 × b 6	e 7 × c 5			
15)	a 1 — b 2	b 8 — a 7			

Schlagdame.

Eine vielfach beliebt gewordene Abart des Damspiels ist die Schlagdame, für welche alle sonstigen Regeln des Damspiels gelten, nur mit der Ausnahme, daß hier diejenige Partei gewinnt, welche sich ihrer sämtlichen Steine durch Schlagenlassen entäußert hat.

Beispiel:

	Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
1)	c 3 — d 4	f 6 — e 5	7)	D f 8 × d 6 × b 4	d 8 — e 7
2)	d 4 × f 6	g 7 × e 5	8)	D b 4 × f 8	c 7 — d 6
3)	g 3 — f 4	e 5 × g 3	9)	D f 8 × c 5	b 6 × d 4
4)	h 2 × f 4	h 6 — g 5	10)	e 3 × c 5	a 7 — b 6
5)	f 4 × h 6	f 8 — g 7	11)	c 5 × a 7	h 8 — g 7
6)	h 6 × f 8 D	d 6 — c 5			

In der jetzt erreichten Stellung hat Schwarz nur noch zwei Steine, nämlich b 8 und g 7, während Weiß noch neun Steine besitzt, auf a 1, a 3, a 7, b 2, c 1, d 2, e 1, f 2, g 1. Der weitere Verlauf des Spieles kann folgender sein:

	Weiß	Schwarz		Weiß	Schwarz
12)	f 2 — e 3	g 7 — f 6	17)	c 1 — d 2	D a 5 × e 1
13)	d 2 — c 3	f 6 — e 5	18)	a 3 — b 4	D e 1 × a 5
14)	e 3 — f 4	e 5 × g 3	19)	b 2 — c 3	D a 5 × d 2
15)	e 1 — f 2	g 3 × e 1 D	20)	g 1 — h 2	b 8 — c 7
16)	c 3 — b 4	D e 1 × a 5	21)	a 1 — b 2	

Jetzt läge es für Schwarz nahe, sich durch D d 2 — c 3 wegen 22) b 2 × d 4 seiner Dame zu entäußern, dann würde er aber verlieren, weil hierauf Weiß nach Schlagenlassen des Steines d 4 zc. mit a 7 — b 8 zuerst zur Dame kommt und dann diese später schlagen lassen kann.

	Weiß	Schwarz
21)	D d 2 — e 3
22)	b 2 — a 3	D e 3 — c 5
23)	a 3 — b 4	D c 5 × a 3
24)	h 2 — g 3	D a 3 — c 1
25)	g 3 — h 4	D c 1 — f 4

	Weiß	Schwarz
26)	h 4 — g 5	D f 4 × h 6
27)	a 7 — b 8	D D h 6 — f 4
28)	D b 8 × d 6 × g 3	und Weiß hat verloren.

Häufig wird das Schlagdamspiel auch nach der folgenden polnisch-deutschen Weise gespielt.

Das polnisch-deutsche Damspiel.

Diese auch in Deutschland häufig geübte Abart unterscheidet sich nur dadurch von dem gewöhnlichen Damspiel, daß die Steine auch rückwärts schlagen können. Beim einfachen Ziehen dagegen gehen sie auch hier nur vorwärts.

Beispiel.

	Weiß	Schwarz
1)	c 3 — d 4	f 6 — g 5
2)	g 3 — f 4	g 5 — h 4
3)	f 2 — g 3	h 4 × f 2
4)	e 1 × g 3	d 6 — c 5
5)	g 3 — h 4	c 7 — d 6
6)	b 2 — c 3	b 8 — c 7
7)	g 1 — f 2	e 7 — f 6
8)	a 3 — b 4	c 5 × a 3
10. Zug.	Der Zweck dieses Opfers erhellt aus dem	
9)	f 4 — g 5	h 6 × f 4
10)	e 3 × g 5 × e 7 × c 5	
10)	f 8 — e 7
11)	a 1 — b 2	b 6 — a 5
12)	f 2 — g 3	g 7 — f 6
13)	d 2 — e 3	a 5 — b 4

	Weiß	Schwarz
Diese Vorbereitung von Schwarz, um eine Schlaglückenreihe (vgl. 17. Zug) herbeizuführen, schlägt nicht zu seinen gunsten aus; die ganze Kombination ist aber für den Reichtum an Schlagwendungen in der polnischen Spielweise bezeichnend.		
14)	c 3 × a 5	f 6 — e 5
15)	d 4 × f 6	e 7 × g 5
16)	h 4 × f 6	c 7 — b 6
17)	a 5 × c 7	d 8 × b 6 ×
		d 4 × f 2 × h 4
18)	b 2 — c 3	a 7 — b 6
19)	f 6 — e 7	h 8 — g 7
20)	e 7 — d 8	D b 6 — c 5
21)	D d 8 — c 7	g 7 — f 6
22)	D c 7 — b 8	f 6 — g 5
23)	D b 8 — a 7	und Weiß gewinnt.

Damspielaufgaben.

Erste Stellung. Weiß: Steine auf c 1, c 7, d 2. Schwarz: Steine auf a 3, e 5, f 4, sowie Dame e 7. Weiß, obschon ohne Dame, zieht an und gewinnt und zwar durch 1) c 1 — b 2, a 3 × c 1 D; 2) c 7 — d 8 D, D c 1 × e 3; 3) D d 8 × f 6 × d 4 × f 2 und Weiß gewinnt. — Zweite Stellung. Weiß: Steine auf e 1, f 2, f 4, g 3. Schwarz: Stein auf g 7 und Dame auf f 6. Weiß gewinnt durch 1) g 3 — h 4, D f 6 — c 3; 2) f 4 — e 5, D c 3 × f 6; 3) h 4 — g 5, D f 6 × h 4; 4) f 2 — g 3, D h 4 × f 2; 5) e 5 × g 3, g 7 — f 6; 6) g 3 — f 4 und Weiß gewinnt. — Die folgenden zwei Stellungen sind nach der polnisch-deutschen Spielweise, das heißt mit Rückwärtschlagen

der Steine auszuführen. Dritte Stellung. Weiß: Steine auf b2, e5, f4, h2, h6. Schwarz: Stein auf h8 und Damen auf c7 und e7. Weiß gewinnt durch 1) e5—d6, D e7 \times a3 \times c1 \times g5; 2) h6 \times f4, D c7 \times g3; 3) h2 \times f4, h8—g7; 4) f4—g5, g7—h6; 5) g5—f6, h6—g5; 6) f6 \times h4 und gewinnt. Wenn keine Steine mehr, sondern nur noch Damen gegen Damen sich auf dem Brett befinden, so bleibt sich die gewöhnliche deutsche Spielweise mit der polnisch-deutschen Spielweise gleich, da die Damen in beiden Spielweisen gleichmäßig gehen und schlagen. Beispiel: Vierte Stellung. Weiß: Damen auf c3, g3 und h2. Schwarz: Eine Dame auf b6. Weiß gewinnt durch: 1) D c3—a5, D b6—g1; 2) D a5—b6, D g1 \times a7; 3) D h2—g1, D a7—b8; 4) D g3—h2, D b8—a7; 5) D h2—b8. Böge Schwarz im ersten Zug D b6—a7, so gewinnt Weiß durch 2) D h2—g1, D a7—b8; 3) D g3—h2, D b8—a7; 4) D a5—b6, D a7 \times c5; 5) D g1 \times b6.

Das eigentliche polnische Damspiel

ist vornehmlich in Frankreich heimisch geworden und wird deshalb auch das polnisch-französische Damspiel genannt. Diese Spielweise unterscheidet sich wesentlich von dem deutschen Damspiel durch ein größeres Brett, welches aus 10 mal 10 Feldern besteht und für jede Partei 20 Steine hat. Im übrigen gelten die Regeln für das polnisch-deutsche Spiel, wonach jeder Stein zwar nur vorwärts gehen, aber vorwärts und rückwärts schlagen kann.

Wolf und Schafe.

Die eine Partei hat vier Steine, welche die „Schafe“ vorstellen. Die Gegenpartei hat einen Stein, den Wolf. Man kann das Spiel entweder auf den weißen oder auf den schwarzen Feldern spielen; in der Regel wird es auf den schwarzen Feldern gespielt. Die Steine ziehen ein Feld schräg, also von schwarz auf schwarz; die Schafe nur vorwärts, der Wolf dagegen sowohl vorwärts als rückwärts. Die Aufgabe der Schafe ist, den Wolf so zurückzudrängen, daß seine Nachbarnfelder von Schafen besetzt sind, er selbst also eingeschlossen ist. Sobald dies geschehen, hat die Partei der Schafe gewonnen. Der Wolf dagegen bestrebt sich, durch die Schafe hindurchzudringen, d. h. hinter den Rücken derselben zu gelangen, und gewinnt hierdurch seinerseits das Spiel. Hauptregel für den Wolf ist, sich immer so nahe wie möglich bei den Schafen zu halten, um sofort eine gegebene Blöße benutzen zu können. Die Schafe dagegen müssen immer darauf bedacht sein, jemalig thunlichst die gerade Linie wieder herzustellen. — Als Anfangsstellung für das Spiel gilt gewöhnlich die Aufstellung der vier Schafe auf die Felder a1, c1, e1, g1 und die Stellung des Wolfes auf das Feld b2.

Weiß Schwarz
1) g1—f2
Andre Anzüge von Weiß wären minder gut und würden nach einigen Zügen dem Wolf zum Durchbruch Gelegenheit geben.

Weiß Schwarz
1) b2—c3.
2) a1—b2
Böge Weiß statt dessen c1—b2, so würde der Wolf durch c3—d2 den Durchbruch erreichen.

Weiß Schwarz
 2) c 3 — d 2
 3) f 2 — e 3 d 2 — c 3
 4) c 1 — d 2 c 3 — d 4
 5) e 1 — f 2 d 4 — c 3
 6) f 2 — g 3 c 3 — d 4
 7) d 2 — c 3 d 4 — e 5
 8) b 2 — a 3 e 5 — d 4
 9) a 3 — b 4 d 4 — e 5
 10) c 3 — d 4
 Böge hier Weiß aus Versehen 10) e 3 — f 4,
 so würde der Wolf durch e 5 — d 4 den Durch-
 bruch erzwingen.
 10) e 5 — f 4
 11) b 4 — c 5
 Falsch wäre d 4 — c 5.
 11) f 4 — e 5
 12) c 5 — d 6
 Weiß könnte auch mit 12) e 3 — f 4, e 5 — d 6;
 13) f 4 — e 5 fortfahren.
 12) e 5 — f 6
 Böge Schwarz e 5 — f 4, so folgt zunächst
 13) d 4 — e 5 u. f. w.

Weiß Schwarz
 13) e 3 — f 4 f 6 — e 5
 Auf f 6 — e 7 kann 14) g 3 — h 4, e 7 — d 8;
 16) d 4 — c 5 folgen.
 14) g 3 — h 4 e 5 — f 6
 15) h 4 — g 5 f 6 — e 5
 16) g 5 — f 6 und die Schafe haben
 den Wolf inmitten des Brettes eingeschlossen. Der
 Wolf konnte aber
 15) f 6 — e 7
 ziehen, worauf folgt:
 16) f 4 — e 5 e 7 — d 8
 17) d 4 — c 5 d 8 — c 7
 18) c 5 — b 6 c 7 — d 8
 19) d 6 — e 7 d 8 — c 7
 20) e 5 — d 6 c 7 — d 8
 21) b 6 — c 7 mit Einschließung des
 Wolfes; oder
 20) c 7 — b 8
 21) d 6 — c 7 b 8 — a 7
 22) c 7 — b 8 und die Schafe haben
 den Wolf am Rand des Brettes eingeschlossen.

Das Mühlespiel.

Das einfache Mühlespiel oder die kleine Mühle wird auf einem Brett von entweder neun Punkten oder neun Feldern gespielt. Von den beiden Spielern hat der eine drei weiße, der andre drei schwarze Steine. Das Brett kann man auch mit einfachen Linien auf ein Papier oder auf eine Schiefertafel zeichnen. Das Spielen selbst geschieht durch abwechselndes Setzen je eines Steines, und nachdem alle Steine gesetzt sind, durch abwechselndes Springen mit irgend einem Stein auf ein andres leeres Feld.

Den Gewinn erreicht derjenige Spieler, welcher zuerst eine „Mühle macht“, d. h. seine drei Steine in einer geraden Linie vereinigt, z. B. auf a 1, a 2 a 3 oder a 1, b 1, c 1 u. f. w.

Beispiel: Der eine Spieler (A) setzt einen seiner Steine auf a 1, der andre (B) einen Stein

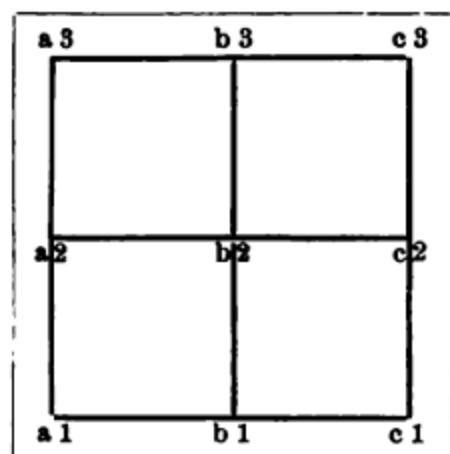


Fig. 101. Brett mit neun Punkten.

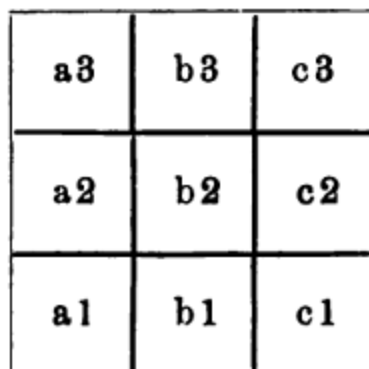


Fig. 102. Brett mit neun Feldern.

auf c 3; dann setzt A seinen zweiten Stein auf a 2, B seinen zweiten Stein auf a 3. Thäte B letzteres nicht und setzte vielmehr seinen zweiten Stein auf irgend ein andres Feld, z. B. b 2, b 3 u. f. w., so würde A mit seinem dritten Stein das Feld a 3 besetzen, somit eine Mühle machen. Nachdem aber B seinen zweiten Stein auf a 3 gesetzt hat, so muß A seinen dritten Stein auf b 3 setzen, damit nicht der Gegner durch Besetzen dieses Feldes

seinerseits eine Mühle mache. Hierauf setzt B seinen dritten Stein z. B. auf c2. Die beiderseits gesetzten drei Steine von A und B sind nun folgendermaßen gruppiert:

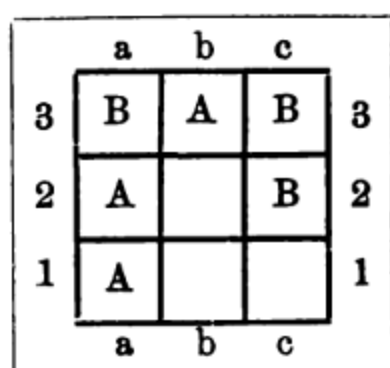


Fig. 103.

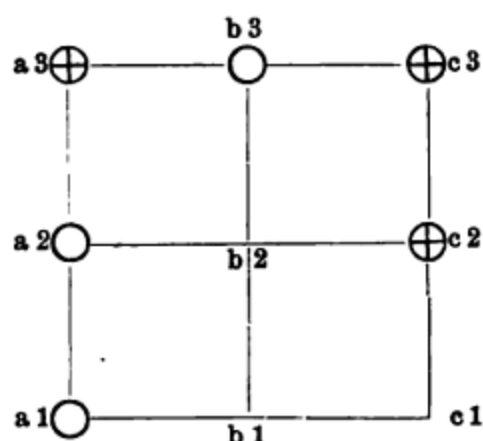


Fig. 104.

Nach diesem geschehenen Ausfall kann nun der weitere Verlauf des Spieles folgender sein, wobei wir jeden Zug durch Angabe des Standfeldes, auf dem ein Stein steht, und des neuen Feldes, auf welches er hin springt, angeben:

- | | A | B |
|----|-----------|-----------|
| 1) | a 2 — c 1 | a 3 — b 1 |
| 2) | a 1 — b 2 | c 3 — a 2 |
| 3) | b 3 — a 1 | c 2 — c 3 |

- | | A | B |
|----|-----------|-----------|
| 4) | c 1 — c 2 | c 3 — b 3 |
| 5) | c 2 — a 3 | b 1 — c 1 |
| 6) | a 3 — b 1 | a 2 — c 3 |

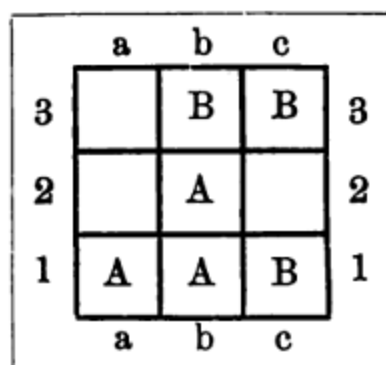


Fig. 105.

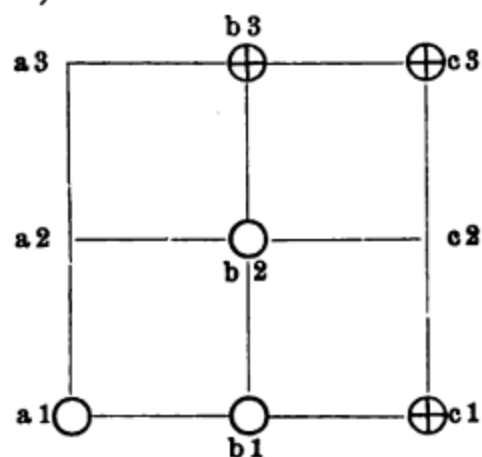


Fig. 106.

In der jetzt erreichten Stellung der Steine (siehe obenstehendes Diagramm) muß nun B das Spiel, wie auch A ziehen mag, gewinnen, da er entweder in der Linie a3 bis c3 (durch c1 auf a3) oder in der Linie c1 bis c3 (durch b3 auf c2) eine Mühle erzwingen kann. Spielt z. B. A 7) a1 bis c2, so macht B durch c1 auf a3 die Mühle voll, in irgend einem andern Fall durch b3 auf c2.

Das große Mühlespiel.

wird auf einem Brett gespielt, welches aus drei ineinander geschachtelten Quadraten besteht, deren Eckpunkte und deren Mittelpunkte von jeder Seite als zu besetzende Felder gelten. Beide Spieler erhalten hier jeder neun

Steine. Sind die Steine beiderseits auf das Brett gesetzt, so beginnt das Ziehen, und zwar irgend eines Steines auf ein unbefetztes Nachbarfeld, entlang der verbindenden geraden Linie. Wer entweder beim Setzen oder beim Ziehen eine Mühle macht, darf irgend einen Stein des Gegners, jedoch keinen, der mit zwei andern zusammen eine Mühle bildet, vom Brett nehmen, was man „blasen“ nennt. Sehr vorteilhaft ist die Erreichung einer sogenannten Zwischmühle, bei welcher ein Stein durch Hin- und Herziehen jedesmal eine Mühle schließt, z. B. in der Stellung von fünf Steinen auf den Feldern a 1, d 1, g 1 und b 1, f 1. Durch Ziehen des Steines von d 1 auf d 2 erlangt hier der Spieler eine Mühle in der Linie von b 1 bis f 1, dann wieder im nächsten Zug durch Ziehen desselben Steines eine Mühle in der Linie von a 1 bis g 1. Wer infolge des Nehmens alle seine Steine bis auf drei verloren hat, kann mit diesen drei auf ein beliebiges Feld springen, ähnlich wie in der kleinen Mühle (S. 250). Wer zuerst dem Gegner alle Steine bis auf zwei weggenommen hat, ist Sieger. Noch besser gewinnt er aber, wenn er so geschickt zu setzen und zu ziehen vermag, daß der Gegner, wenn er am Zug ist, keinen Stein bewegen kann. Als Beispiel diene folgende Partie, wobei zu bemerken ist, daß ein M! die Erreichung einer Mühle bedeutet und daß ein Stein des Gegners gewonnen wird:

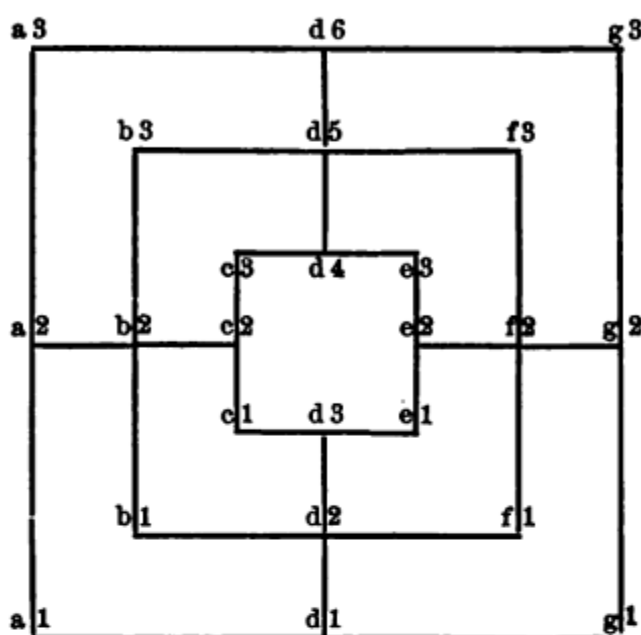


Fig. 107.

a. Setzen der Steine.

Weiß:	Schwarz:	Weiß:	Schwarz:
1) Auf a 3	Auf b 3	6) Auf c 2	Auf c 3
2) = g 1	= b 2	7) = f 1	= d 2
3) = b 1	= d 5	8) = f 2 M!	= d 2
4) = f 3	= d 6	nimmt d 2	= g 3
5) = d 4	= a 2	9) auf g 2	

b. Ziehen der Steine.

10) f 2 — e 2	a 2 — a 1	13) f 2 — e 2	d 5 — b 3
11) g 1 — d 1	b 2 — a 2	14) f 3 — d 5 und Weiß hat ge-	wonnen, da Schwarz festge-
12) e 2 — f 2 M!	b 3 — b 2	setzt ist.	
nimmt d 2 }			

Es konnte aber Schwarz kurz vor Anfang des Ziehens seinen letzten Stein statt auf g 3 auch auf e 2 stellen, mit folgender Fortsetzung in welcher Weiß mit dem 11. und 12. Zug eine Zwischmühle erreicht:

Weiß:	Schwarz:	Weiß:	Schwarz:
10) g 2 — g 3	d 2 — d 3	14) b 1 — b 2	a 2 — a 1
11) f 2 — g 2 M! nimmt e 2	d 3 — e 1	15) g 1 — d 1	a 1 — a 2
12) g 2 — f 2 M! nimmt e 1	a 2 — a 1	16) d 1 — a 1	festgestellt
13) f 2 — g 2 M! nimmt e 1	b 2 — a 2	16) d 1 — g 1 M! nimmt a 2	oder fest.

Eine entfernte Ähnlichkeit mit dem Mühlespiel hat das große japanische Go-Spiel, welches auf einem quadratförmigen Brett von 19 mal 19 sich schneidenden Linien mit 181 Steinen für jede Partei, die nacheinander auf die durchschneidenden Punkte der Linien zu setzen sind, gespielt wird.

Das Festungs- und Belagerungsspiel.

Hierzu dient ein Brett mit 33 in Kreuzform aufgestellten und durch Linien verbundenen Punkten. Neun der letzten stellen die Festung vor, die durch zwei Soldaten verteidigt wird. Diese können beim Anfang des Spieles auf zwei beliebigen Punkten der Festung aufgestellt werden. Die 24 Plätze außerhalb sind durch 24 Soldaten der angreifenden Partei besetzt. Die Angreifer haben die Aufgabe, alle neun Plätze der Festung zu besetzen und deshalb die zwei Mann Besatzung aus derselben zu verdrängen und sie herauszulocken. Sie müssen auf den Linien gegen die Festung vorrücken, bei jedem Zug ein Mann um einen Punkt weiter. Jeder Angreifer kann von dem Verteidiger, der vor ihm steht, geschlagen werden, wenn er nicht durch einen Hintermann gedeckt ist. Daraus folgt, daß sie möglichst dicht gedrängt anzurücken haben. Wenn ein Verteidiger es übersieht, zu schlagen, so kann er geblasen, d. h. weggenommen werden. Unter Verhältnissen bietet man den Verteidigern einen oder zwei Mann zum Schlagen, um sie nach entfernteren Punkten aus der Festung herauszulocken. Die Verteidiger gehen ebenfalls nur einen Schritt auf einmal, beim Schlagen können sie aber über so viele Feinde hinwegspringen, als sie solche finden, die jedesmal hinter sich ein leeres Feld haben. Sie überspringen den Feind, nehmen ihn weg und setzen sich auf das leere Feld dahinter. Sind nicht genug Belagerer mehr vorhanden, um die Festung zu füllen, so haben diese das Spiel verloren. Sind dagegen die Festungssoldaten in ihrer Burg eingemauert, oder sind sie aus derselben so verdrängt, daß sie nicht dahin zurück können, so hat die Festung verloren.

Ähnlich ist das Spiel: „Der Fuchs und die Gänse“, welches auf einem gleichen Brett, jedoch ohne Festungsplätze, gespielt wird. Eine Figur, der Fuchs, steht auf dem Mittelfeld und hat dieselben Rechte wie die Festungssoldaten. Er darf vorwärts und rückwärts marschieren, jedesmal von einem Punkt zum nächsten, und darf eine Gans nehmen, wenn das in gerader Linie hinter ihr befindliche Feld frei ist. Die siebzehn Gänse sind

auf der einen Hälfte aufgestellt, dürfen nicht schlagen, sie haben gewonnen, wenn es ihnen gelingt, den Fuchs so einzuschließen, daß er nicht mehr ziehen kann. Links und rechts neben dem Fuchs ist ein leerer Platz. Der Fuchs gewinnt, wenn er letzteren umgeht und jene wegschlägt.

Das doppelte Ausweichen.

I.

Auf sieben Feldern stehen drei schwarze und drei weiße Steine so, wie Fig. 108 angibt. Es handelt sich nun darum, dieselben derart ihre Plätze vertauschen zu lassen, daß die drei schwarzen Steine rechts, die drei weißen aber links stehen. Jeder Stein darf nur immer vorwärts gehen — die schwarzen also nach rechts und die weißen nach links — und nur dann nach vorwärts seinen Nachbar überspringen, wenn das Feld hinter demselben leer ist. Anfangs wird die Aufgabe für sehr leicht gehalten werden, aber man kann getrost jedem, der die Lösung nicht kennt, zehn Züge vorgeben, er wird sie nicht herausbekommen.

1	2	3	4	5	6	7
•	•	•		○	○	○
A	B	C		D	E	F

Fig. 108.

Lösung. Weiß beginnt. D geht nach 4; — C springt nach 5; — B geht nach 3; — D springt nach 2; — E springt nach 4; — F geht nach 6; — C springt nach 7; — B springt nach 5; — A springt nach 3; — D geht nach 1; — E springt nach 2; — F springt nach 4; — B geht nach 6; — A springt nach 5; — F geht nach 3.

Soll Schwarz beginnen, so wird genau in derselben Weise, nur immer nach der entgegengesetzten Seite verfahren.

Die Schwierigkeit kann scheinbar noch vermehrt werden, wenn man statt drei je vier Steine auf neun Felder setzt. Doch bleibt die Auflösung immer dieselbe: Hat man einen Stein vorwärts geschoben, so muß er von einem der andern Farbe übersprungen werden. Ist dies aber geschehen, so muß nun ein weiterer Stein dieser Farbe entweder vorgehen oder springen.

Oder

II.

Auf einem Dambrett werden 35 Felder von 17 schwarzen und 17 weißen Steinen besetzt, wie Fig. 109 zeigt, so daß Feld 18 leer bleibt. Man soll nun durch Schieben und Übereinanderspringen, wie im vorigen beschrieben, sämtliche 17 weiße Steine mit den schwarzen vertauschen lassen. In der Abbildung sind die weißen Steine mit a, die schwarzen mit b bezeichnet.

a1	a2	a3	b4	b5	b6	b7
a8	a9	a10	b11	b12	b13	b14
a15	a16	a17	18	b19	b20	b21
a22	a23	a24	a25	b26	b27	b28
a29	a30	a31	a32	b33	b34	b35

Fig. 109.

Auflösung. Man läßt zuerst die sechs Steine der Linie 15 bis 21 ihre Plätze in der in der vorigen Nummer angegebenen Weise, vertauschen;

Sodann schiebt man a25 auf 18 und vertauscht die Steine auf 22 bis 28; nun springt b11 nach dem leeren Platz 25 und die Linie 8 bis 14 wird richtig gestellt; dann wird b4 nach 11 geschoben und die erste Linie geordnet. Jetzt wird der Stein von 18 nach 4 gebracht und der von 32 nach 18, so daß die Linie 29 bis 35 geordnet werden kann. Zum Schluß bringt man den Stein von 25 nach 32, den von 11 nach 25 und den von 18 nach 11.

Wenn man in analoger Weise verfährt, kann die Zahl der Reihen und Steine beliebig groß sein, nur muß immer das Feld in der Mitte frei bleiben.

Ciang Kium Yang lo su can.

Das chinesische Rebellenpiel (Ludus subjugendi Rebelles) wird nach der folgenden Zeichnung zum Andenken an einen einst berühmten Rebellen, Yang lo su, gespielt.

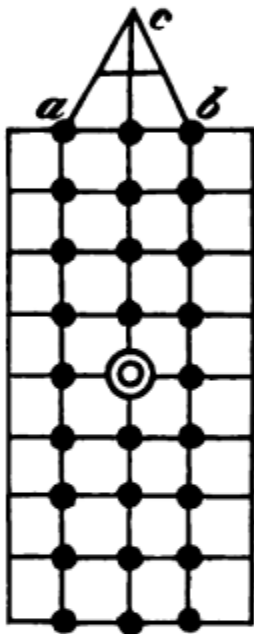


Fig. 110.

Der Feldherr, durch Größe und Farbe ausgezeichnet, steht in der Mitte und ist von 26 Steinen von einer andern Farbe umgeben; derselbe schlägt geradeaus — nie diagonal — jeden Stein, wenn der Platz hinter demselben leer ist, vor- und rückwärts. Er kann auch mehrere Steine zugleich schlagen und wird von einem Spieler gezogen, die Steine oder Soldaten gehören dem Gegner. Der letztere zieht jederzeit an und zwar so, daß dem Feldherrn der Weg geöffnet wird. Der Feldherr hat den Zweck, zu schlagen, die Soldaten sind bestrebt, ihn einzusperren, was aber bloß in den Außenwinkeln a c b möglich ist, weil er da keine gerade Linie vor sich hat, also nicht mehr schlagen kann. Hier muß er demnach hineingetrieben werden, und gelingt dies, so haben die Soldaten gewonnen. Das Spiel ist sonach unserm Schaf- und Wolfspiel sehr ähnlich.

Mancolaspiegel.

Es ist dieses Spiel bei den Arabern wie bei den Türken sehr im Gang und wird auf einem Brett nach der folgenden Zeichnung gespielt:

Das Brett ist etwa $\frac{1}{2}$ m lang und halb so breit und auf jeder Seite für den Spieler mit sechs bezifferten Löchern, etwa 1 cm im Durchmesser und $\frac{1}{2}$ cm tief, versehen. Eine Zeichnung mit Kreide auf einen Tisch mit Kreise anstatt der Löcher, thut dieselben Dienste. Außerdem hat jeder Spieler 36 Geldstücke, Muscheln, Nüsse u. s. w. zum Besetzen seiner sechs Löcher. Man hat zwei Spiele: das Mancola Galusa und das Mancola Bacura. Nachdem jeder Spieler bei dem Mancola Galusa in seine sechs Löcher Muscheln gelegt hat, leert der durch das Los zu bestimmende Anspieler eines seiner Löcher derart, daß er die sechs Muscheln daraus einzeln in die nach der Zahlenordnung folgenden Löcher, sowohl in seine eignen wie in die des

Gegners, verteilt; z. B. er hätte Nr. 2 ausgeleert, so kommt eine Muschel in 3, eine in 4, in 5 und 6, und die beiden übrigen in die feindlichen Löcher 1 und 2. Ebenso verfährt der Gegner, und sollte dieser z. B. mit seinem fünften Loch den Anfang machen, so würde nur eine Muschel in sein sechstes Loch kommen, die übrigen fünf aber in die feindlichen Nr. 1, 2, 3, 4, 5. Nun fängt A wieder an, einer seiner Löcher auf dieselbe Weise zu leeren; dann folgt B und so bis zum Ende.

Beendet ist das Spiel, wenn ein Spieler alle Muscheln des andern gewonnen hat. Das Nehmen geschieht aber dadurch, daß der Spieler auf die angegebene Weise eines seiner Löcher mit einer geraden Anzahl Muscheln zu füllen sucht. Wenn ihm dieses gelingt, nimmt er alles, was darin steht, heraus; dieses kann auch bei mehreren auf einmal geschehen, jedoch nur, wenn sie nebeneinander, und keine mit ungeraden Zahlen dazwischen sind. Es kommt also darauf an, seine Löcher mit einer geraden Anzahl Muscheln zu füllen, den Gegner aber zu verhindern, daß er dieses bei den seinigen thue. Dies geschieht

dadurch, daß A, wenn er an der Reihe ist, ein solches von seinen Löchern zum Ausleeren und Verteilen der Steine wählt, welches ihn in den Stand setzt, die Löcher des B mit einer geraden Anzahl Muscheln zu füllen, denn da auf einmal immer nur eine Muschel in jedes Loch gelegt werden darf und die Reihenfolge genau beobachtet werden

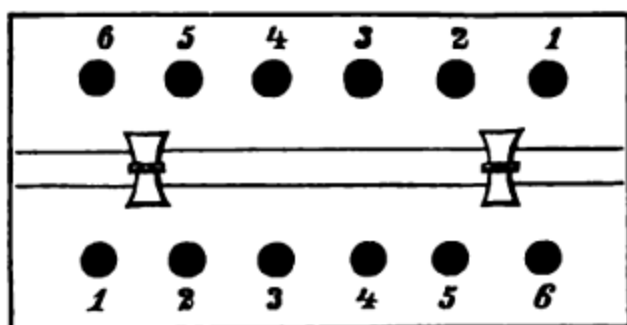


Fig. 111.

muß, so wird es dem B solange unmöglich, den Inhalt eines seiner Löcher herauszunehmen, solange es dem A gelingt, eine gerade Anzahl von Muscheln in dessen Löchern zu erhalten, indem B durch das Hinzulegen einer Muschel die Zahl sogleich ungerade machen würde, also das Loch nicht gewinnen könnte. Ob die Muscheln in den Löchern eigne oder feindliche sind, darauf kommt es gar nicht an, sondern bloß auf die Löcher selbst. Der fertigste Rechner gewinnt also hier, wie bei allen Verstandsspielen.

Die zweite Spielart — Mancola Bacura — ist schwieriger, und es muß dabei mehrere Mal herumgespielt werden, anstatt daß das Halusa mit einem Mal herum beendet wird.

Es wird wie das vorhergehende gespielt, nur mit dem Unterschied, daß, wenn A eines seiner Löcher gewinnt, er zugleich das gegenüber befindliche des B mitgewinnt, er daher vorzugsweise streben muß, solche von seinen Löchern zu gewinnen, deren gegenüberstehende feindliche mit den meisten Muscheln gefüllt sind. Wenn also A in sein Loch Nr. 1 eine gerade Anzahl Muscheln hineinbringt, so gewinnt er nicht nur dieses, sondern auch Nr. 6 des B. Ferner: wenn B auf diese Weise eins seiner Löcher verliert, muß er alle seine etwa früher gewonnenen Muscheln wieder ins Spiel bringen und zu gleichen Summen in seine Löcher einsetzen; A muß aber das

selbe thun und eben so viel Muscheln wie B in seine Löcher einsetzen, auf welche Weise dann das Spiel durch Gewinnwechsel sich in die Länge ziehen kann. Vorteilhafter ist es, mit den mittleren, als mit den Ecklöchern anzufangen.

Das lange Puff.

Puff ist das einfachste Spiel, welches auf dem Puffbrett, das sich gewöhnlich im Innern des bekannten Dambrettes befindet, gespielt wird. Es beteiligen sich zwei Personen daran mit je 15 schwarzen und weißen Steinen.

Diese Steine werden abwechselnd, je nach der Zahl der mit zwei Würfeln geworfenen Augen in das Brett und damit in das Spiel gebracht. Der Anfang wird durch Würfeln entschieden und zwar würfelt jeder mit einem Würfel; wer die höhere Zahl geworfen hat, fängt an. Die beiden geworfenen Zahlen heißen General-Pasch und müssen gemerkt werden. Das Besetzen der einzelnen Felder beginnt auf zwei einander gegenüberliegenden Eckfeldern derart, daß auf seiner Seite der eine Spieler ganz links und der andre ganz rechts anfängt.

Die Aufgabe eines jeden ist, seine Steine so vorwärts zu bringen, daß sie erst die vor ihm liegende Reihe durchschreiten, dann auf die Seite des Gegners überspringen und bis zu dessen Anfangsfeld gelangen; daß also beide Parteien durcheinander durchschreiten müssen. Das Vorwärtsbringen geschieht durch Weiterzählen mit den Steinen, nachdem alle eingesetzt sind. Der Pfeil, auf welchem der Stein steht, zählt nicht mit, so daß also z. B. ein Stein im ersten Feld des ersten Viertel des Brettes mit sechs Augen in das erste Feld des zweiten Viertels gelangt. Zur Bequemlichkeit merke man, daß gleiche Farben und Pfeile geraden Zahlen entsprechen; bei ungeraden Zahlen kommen die Steine auf die andersfarbigen Pfeile. So lange eingesetzt wird, müssen beide von den Würfeln angegebenen Zahlen „gegeben“, d. h. es muß für jede Zahl ein Stein eingesetzt werden. Später kann man beliebig die beiden Zahlen mit zwei Steinen oder deren Summe mit einem Stein geben.

Wirft man einen Pasch, so wird zuerst die angegebene Zahl zweimal gesetzt, sodann die Zahl auf der entgegengesetzten Seite der Würfel, welche die obere Zahl immer zu Sieben ergänzt, auch zweimal und endlich darf noch einmal gewürfelt, ein Nachwurf gemacht werden. Wird General-Pasch geworfen, so gibt man jede obere und jede entgegengesetzte Zahl zweimal und läßt einen Nachwurf folgen. Wenn z. B. 3 und 5 General-Pasch ist, so wird gegeben 2×3 , 2×5 , 2×4 und 2×2 .

Steht ein einzelner Stein auf einem Pfeil und der Gegner kommt beim Geben seiner Zahlen auf denselben, so wirft er ihn heraus und der Herausgeworfene muß den ganzen Weg von neuem machen d. h. neu eingesetzt werden. Ehe dies geschehen ist, kann der Spieler nicht weiter mit seinen andern Steinen vorwärtsrücken. Das Herauswerfen geht aber nur, wenn der Stein des Gegners auf dem betr. Pfeil stehen bleibt und nicht

im Weiterzählen. Um diese Gefahr zu vermeiden, muß man suchen, sich möglichst viel „Bünde“ zu schaffen.

Ein Bund ist vorhanden, wenn zwei Steine auf einem Pfeil stehen; dann kann der andre sich nicht auf diesen Pfeil stellen. Es ist daher anzuraten, von Anfang an möglichst für Bünde zu sorgen und zwar besonders an dem dem Gegner zunächststehenden Ende. Hat man hier z. B. fünf Bünde hintereinander, so kann man den Gegner ruhig herankommen lassen mit seinen Steinen, er kann nur mit der Sechß über die fünf Pfeile wegkommen. Da aber von zwei Zahlen immer die niedrigere zuerst gegeben werden muß, so kann er auch die Sechß nicht geben, wenn er nicht Sechß-Pasch geworfen hat.

Es empfiehlt sich überhaupt, immer von hinten nachzurücken und so gleichsam die gesamten Steine vorzuschieben. Zerreißt man seine Reihe zu sehr, so daß überall auf dem Brett einzelne Bünde stehen, so hat man zwar die Unnehmlichkeit, daß der Gegner den Weg nicht ganz zu sperren vermag, wie eben angegeben, kann aber auch nicht den Gegner hindern, stetig vorwärts zu schreiten und kommt außerdem viel öfter in Gefahr, einzelne Steine zu setzen, als wie wenn man dieselben auf weiter vorn, aber nahestehenden Bünden unterbringen kann. Aus demselben Grund ist aber auch nicht anzuraten, alle Steine auf nur ganz wenigen Pfeilen zu vereinigen und da Türme aufzubauen.

Sind die eignen Steine im Ausgangs-Quartier des Gegners angekommen und sind keine Felder mehr da, um die gewürfelten Zahlen zu geben, so werden die betr. Steine herausgenommen. Wer auf diese Weise zuerst alle Steine aus dem Brett genommen hat, hat gewonnen.

Eine andre Art das Spiel anzufangen, ist die, daß beide Spieler an demselben Punkt beginnen und also auch bei derselben, entgegengesetzten Ecke endigen. Infolge der vielen Hinderungen, welche die Bünde des einen Spielers dem andern bieten und des oft wiederholten Hinauswerfens der einzelnen Steine ist diese Art viel interessanter, allerdings weniger zu Berechnungen und zu vorher ausgedachten Plänen geeignet.

Triftraf.

Das Terrain des Spieles ist ebenfalls das Puffbrett mit 24 „Zungen“ von zwei verschiedenen, wohl voneinander abstechenden Farben und längs der Bänder, jeder Zunge gegenüber, ein Loch.

Für jede Seite gehören 15 Steine von zwei verschiedenen Farben, ein Würfelbecher, drei Steine, um die Points zu markieren, und zwei für das Anlegen der Partien, endlich noch zwei Notizzettel.

Es können nur zwei, entweder einzelne Personen oder Parteien, gegeneinander spielen; sie haben dazu zwei Würfel, die sie jedesmal selbst in ihren Becher thun. Wollen sich mehrere daran beteiligen, so macht der, welcher verloren hat, immer wieder einem andern Platz, bis alle daran waren und die Reihe wieder an den ersten kommt. Will man aber nicht abwechselnd

spielen, so kann man sich auch associieren oder, wenn man sich schwach fühlt, einen Anwalt nehmen, sonst aber ist kein Wort und kein Zeichengeben erlaubt.

Es gehört sich, beim Wurf immer die größere Zahl zuerst zu nennen: z. B. Sechs und Zwei, Vier und Drei, Fünf und Eins. Alle ungeraden Nummern, wie Sechs und Fünf, Vier und Drei heißen einfache im Trikrat, die gleichen Zahlen — Zwei und Zwei, Sechs und Sechs — werden doppelte genannt.

Die Doubletten haben ihre besonderen Namen in diesem Spiel. Die beiden As heißen Ambesäß oder Alle As, die beiden Zweien Doppelt Zwei, die beiden Dreien Ternen, die beiden Vieren Carmen, die beiden Fünfen Quinen, die beiden Sechsen Penneß oder Sonnez.

Jeder macht zu Anfang des Spieles zwei oder drei Säulen mit seinen Steinen, welche auf der ersten „Zunge“ des Brettes stehen, die hier die letzte ist, denn jeder spielt von unten herauf nach seinem Gegner zu.

Die Regel des Spieles verlangt, wenn man gleich Ambesäß wirft, daß man zwei Steine übereinander für das As auf die erste Zunge setzt, d. h. auf die zweite zunächst der, von welcher die Steine zum Setzen genommen werden, was man „Holzschlagen“ nennt.

Man zählt bei jedem neuen Wurf nicht von der Spitze oder Zunge, auf der man steht, sondern von der nächstfolgenden an. „Bänder“ heißen die Fäden, auf denen mindestens zwei Steine stehen. Man darf die Gelegenheit nicht versäumen, die Steine zu verdoppeln, was „Bändermachen“ genannt wird.

Die Würfel müssen stark geschüttelt werden; wo sie auch hinfliegen, sie gelten überall, nur nicht, wenn sie „brennen“, d. h. schief liegen, halb auf der Bande und halb im Brett, oder ein Würfel auf dem andern liegt. Wirbelt er, so darf man ihn mit dem Becher anstoßen, damit er stillliege. Man darf auch die Würfel wechseln, so oft man will. In allen zweifelhaften Fällen wird noch einmal geworfen.

Jeder Wurf heißt „Jan“ und die neun Janß heißen:

- Der Jan von drei Würfeln,
- „ Jan von zwei Brettern,
- „ Contrejan von zwei Brettern,
- „ Mezeasjan,
- „ Mezeas-Contrejan,
- „ kleine Jan,
- „ große Jan,
- „ Rückjan,
- „ Refompensejan,

außer welchen es noch viele Janß gibt, mächtige und ohnmächtige.

Der Jan von drei Würfeln heißt der, mittels welchem zu Beginn einer Partie man nach drei Würfeln rasch sechs Steine, vom Talon bis in das Feld des Sonnez setzen kann. Dieser Jan gilt nur vier Points für den Werfer, da keine Doppelsteine dabei sein können. Man ist übrigens

nicht dazu verpflichtet, den letzten Wurf zu thun, aber man darf vier Points für seinen Jan markieren.

Der kleine Jan heißt das erste Brett, auf dem die Steine aufgestellt sind, der große Jan das zweite, weil man hier sein kleines, dort sein großes Plein macht. Wenn der Gewinner zu markieren vergißt, so thut das der Gegner, er setzt statt jenes für sich nicht bloß in dem erwähnten Fall, sondern in allen solchen Fällen. Man nennt dies „Lehrgeld“ zahlen oder den Vergeßlichen „in die Schule schicken“.

Der Jan von zwei Brettern ist, wenn man zu Beginn einer Partie nur zwei Steine abgesetzt hat, von denen der eine in dem eignen, der andre in dem Sißwinkel des Gegners sich befindet. Dieser Jan gilt einfach vier Points und doppelt sechs, da kein Einzelstein in eine dieser Ecken gesetzt werden darf.

Der Contrejan von zwei Brettern kann gemacht werden, wenn der Gegner seine Ecke — auch „Hucke“ genannt — besetzt und der andre nur zwei Steine darin hat, mit denen er seine eigne und die bereits besetzte des Feindes trifft. Sein Jan ist dadurch wertlos und statt seiner markiert der Gegenspieler vier Points bei dem einfachen Wurf und sechs bei dem doppelten oder Pasch.

Die sogenannte Ruhecke ist immer das elfte Fach.

Der Mezeasjan wird gemacht, wenn man zu Beginn des Spieles seine Ruhecke nimmt, ohne mehr als nur die nötigen zwei Steine darin zu haben. Eine geworfene Eins — Mezeas — gilt vier, ein Doppelmezeas sechs Points, was nicht zu markieren vergessen werden darf.

Markiert muß immer werden, bevor man wieder einen Stein — oder „sein Holz“ berührt.

Tritt der seltene Fall ein, daß der Mezeas-Contrejan gemacht wird und die „Hucke“ genommen werden kann, ohne noch einen Stein im Spiel zu haben, der Gegner aber seine Hucke schon hat und der andre nicht mehr hinein kann, so ist der Wurf für den Werfer wertlos und der andre markiert statt seiner sechs Points; es verwandelt sich also in diesem Fall, wie in allen ähnlichen Fällen, der vermutete Gewinn in einen positiven Verlust.

Wenn man alle sechs Bänder des ersten Brettes besetzt hat, so ist das der kleine Plein oder Jan. Ein einfacher Wurf dabei gilt vier Points, ein Pasch sechs. Zwei einfache Würfe gelten acht und drei zwölf Points. Dasselbe gilt, wenn der kleine Jan durch zwei Pasche gemacht wird. Sind alle sechs Bänder des zweiten Brettes voll, so ist das der „große Jan“.

Der Rückjan besteht darin, daß man in dem zweiten Brett des Gegners alle sechs Bänder hat. Für jeden Stein, den einer beim Rückjan nicht setzen kann, büßt er mit zwei Points.

Ist der Rückjan gebrochen, so werden bei jedem Wurf die Steine herausgenommen, und wem es zuerst gelingt, diese aus dem Brett zu entfernen, gewinnt vier Points; wenn er die letzten Steine mit einem einfachen Wurf befördert, vier Points, wenn mit einem Pasch, sechs.

Das Spiel wird hierauf so lange fortgesetzt, bis eine Tour — zwölf Löcher — gewonnen ist.

Wenn die geworfene Zahl auf einen ungedeckten, d. h. einzeln an der Spitze stehenden Stein trifft, so tritt der Rekompensejan oder der Jan der Belohnung ein. In dem Brett des kleinen Jan gilt jeder getroffene ungedeckte Stein vier Points bei einfachem Wurf, mit einem Pasch sechs, zweimal einfach acht, dreimal zwölf. In dem zweiten Brett gilt jeder mit einfachem Wurf geschlagene Stein zwei und mit einem Pasch vier Points. Wer die Hude des Gegners trifft, wenn er seine Ruhecke hat, gewinnt wie oben vier oder sechs Points. Trifft der Werfer auf ungedeckte Steine des Gegners und ist ihm der Übergang durch Bänder versperrt, so war sein Wurf ein ohnmächtiger, wie wenn beim Rückjan die geworfenen Augen nicht gesetzt werden können.

Was das Markieren betrifft, so muß man, sobald der Würfel gefallen ist, zusehen, ob man gewonnen oder verloren hat, und markieren, ehe man einen Stein berührt, denn so wie dies geschehen, muß es auch weitergehen, weil die Regel gebietet: daß „berührtes Holz“ nicht gespielt werde; hat man aber bei dem Berühren des Steines gesagt: „ich rücke“, so ist man dadurch jener Verpflichtung überhoben. Das sich gegenseitig in die Schule schicken wiederholt sich bei jedem Versehen oder Vergessen. Der Gewinnende muß beim Markieren dem Verlierenden stets zuvorzukommen suchen.

„In Bredouille sein“ heißt: „daß man Points gewonnen hat und der Gegner noch nicht, und wenn dies ohne Unterbrechung bis zu zwölf der Fall ist, so gilt es drei Löcher, so viel wie eine Doppelpartie oder Bredouillepartie. Die Doppelpartie wird beim Markieren dadurch von der einfachen unterschieden, daß der, welcher die ersten Points gewinnt, sie mit einem einfachen Stein besetzt.

Jeder wird suchen, sich eine Ruhecke zu sichern, weil er dort feststeht; um diese Ecke einzunehmen, muß er trachten, zwei Steine auf das fünfte und sechste Feld, die sogenannten bürgerlichen Ecken, zu bringen. Man nimmt die Ruhecke mit Gewalt, wenn die des Gegners noch unbesetzt ist und wenn man durch seinen Wurf zwei Steine hineinbringen kann; und da dies in der eignen nicht angeht, so besetzt man die feindliche, kann aber auch mit einem Band hineingehen. Ist sie mit zwei Steinen genommen, so muß sie auch mit zwei Steinen verlassen werden. Ist die Ruhecke des Gegners noch unbesetzt, so gilt die eigne besetzte bei einfachem vier, bei einem Paschwurf sechs Points.

Man muß sich übrigens hüten, zu weit vorgeschobene Bänder zu machen, um bei einem hohen Wurf nicht die Steine gegen sich zu schlagen, die auf der ersten und zweiten „Zunge“ unbedeckt stehen. Die niedrigsten Felder sind dem Gegner am nächsten und man soll sich nicht beeilen, sie zu machen, falls man ein geschlossenes Spiel und auch Holz auf den Bändern der beiden Fünfen „Quine“ und der Sechsen hat. Am schwierigsten zu machen sind das siebente und zehnte Band — aus diesem Grund Teufelsbänder genannt — wenn man nicht immer Sechsen zum Sezen hat.

Bei einem großen Wurf, durch den man über sein Spiel hinausgeht und genug Points macht, um das Loch zu beendigen, kann man aufheben und von vorn beginnen, wodurch der Gegner gewöhnlich stark in Nachteil kommt.

Ohne vorher einen Stein anzurühren, sagt man: „Ich gehe“. Wenn man gerade am Wurf ist, darf man schieben, ohne „in die Schule“ geschickt werden zu können, weil man seine Marke nicht wegnahm; wenn aber der, welcher sein Loch macht, es markiert und sein Holz spielt, ohne seine Marke wegzunehmen, so wird er um so viel, wie die Marke angibt, gestraft.

Hatte er Rest gemacht, so wird er um nicht mehr gestraft, als die Marke mehr als der Rest angibt.

Man darf aber nur dann „gehen“, wenn man das Loch durch den eignen Wurf schließt.

Wenn der Spieler das Ganze gewinnt — zwölf Löcher ohne Unterbrechung — so ist das „große Brebouille“. Nimmt man diese nach Verabredung in das Spiel auf, so gewinnt man dann das Doppelte des ausgemachten Satzes. Nehmen mehr Personen als zwei an dem Spiel teil, so heißt das Boule. Jeder setzt ein, die Spieler wechseln, und wer zuerst so viel Partien gewonnen hat, wie Spieler sind, gewinnt die Boule.

Rascher Überblick, genaue Berechnung und Kombination aller Möglichkeiten gehören zum Triptrafspiel, doch macht auch hier Übung den Meister.

Die Wurftabelle des Triptraf.

Der Jan von drei Würfeln	4 Points	mit einfachem Wurf geschlagene	
Der Jan der beiden Bretter, einfach	4	Stein mit Dublee geschlagen . . .	6 Points
Der Jan der beiden Bretter, doppelt	6	Desgleichen mit Doppel-dublee . . .	12
Der Contrejan mit zwei Brettern, einfach	4	Jeder in dem Brett des großen Jan mit einfachem Wurf geschlagene	
Der Contrejan mit zwei Brettern, mit Pasch	6	Stein einmal getroffen	2
Der Mezeasjan, einfach	4	Desgleichen, zweimal getroffen . . .	4
Der Mezeasjan, mit Pasch	6	Desgleichen, dreimal getroffen . . .	6
Der Contre-Mezeasjan, einfach . . .	4	Desgleichen, mit Dublee einmal . . .	4
Der Contre-Mezeasjan, doppelt . . .	6	Desgleichen mit Doppel-dublee . . .	8
Der kleine Jan mit einem Satz . . .	4	Die Hude mit einfachem Wurf getroffen	4
Der kleine Jan mit zweifachem Satz	8	Die Hude mit Dublee	6
Der kleine Jan mit dreifachem Satz	12	Der Rückjan bei einfachem Satz und Wurf	4
Der kleine Jan mit einfachem Dublee	6	Der Rückjan bei zweifachem Satz und Wurf	8
Der kleine Jan mit Doppel-dublee . .	12	Der Rückjan bei dreifachem Satz und Wurf	12
Der große Jan mit einfachem Satz . .	4	Der Rückjan bei Dublee	6
Der große Jan mit doppeltem Satz . .	8	Der Rückjan bei Doppel-dublee . . .	12
Der große Jan mit dreifachem Satz . .	12	Wer den kleinen, den großen oder den Rückjan hat, zählt bei jedem Wurf	4
Der große Jan mit einfachem Dublee	6	Desgleichen bei Dublee	6
Der große Jan mit Doppel-dublee . .	12	Für jeden Stein, der nicht gesetzt werden kann, zählt man	2
Jeder in dem Brett des kleinen Jan mit einfachem Wurf geschlagene		Bei einem einfachen Wurf	4
Stein einmal getroffen	4	Bei einem Dublee	6
Desgleichen, zweimal getroffen . . .	8		
Desgleichen, dreimal getroffen . . .	12		
Jeder in dem Brett des kleinen Jan			

Garanguet.

Das Garanguet wird mit drei Würfeln auf dem Puffbrett gespielt. Die Talons werden wie bei Triptraf aufgestellt und man sucht mit seinen Steinen in die Abteilung des Gegners zu gelangen. Wer dies zuerst

erreicht, gewinnt einfach oder doppelt, je nachdem es ausgemacht ist. Ist unter den geworfenen Augen ein Pasch, so zieht man doppelt, angenommen, daß er mehr Augen zählt, als bei dem dritten Würfel aufliegen. Im entgegengesetzten Fall zieht man gewöhnlich. Liegen demnach 2, 2 und 3, so gilt das 7; liegen 4, 4 und drei, so zieht man 16 für den Pasch und 3 für den dritten Würfel. Wer einen dreifachen Pasch wirft, zählt seine Würfel dreifach.

Tockategli (Tockabille).

Dieses Spiel, von vielen identisch mit Triktrak gehalten, unterscheidet sich von demselben nichtsdestoweniger im Schlagen, Zählen und Markieren oder Fortrücken und „Bünde machen“. Die Partie ist gewonnen, wenn man seine Points über das Brett hinaus gezählt hat. Jeder einfache Wurf, der des Gegners „bloßen“ Stein getroffen, gilt nur 1. Die Doubletten gelten 2. Mit zwölf markierten Points hat man das Spiel gewonnen und kann nach Belieben fortfahren oder aufhören. Eine partie simple ist, wenn beide Teile ihre Points in das andre Brett, wo „die Huße“ gemacht wird, gebracht haben. Sind von einem nur 6 markiert, wenn der Gewinner 12 hat, so ist das eine partie double; hat der Verlierende nur 2 oder 3 Points markiert, so gewinnt der andre triple und quadruple oder Matsch, wenn der Gegner noch gar nicht angelegt hat.

Man fängt das Spiel damit an, daß jeder drei Haufen von Steinen macht, die man auf das erste Feld in dem Puff- oder Pochbrett setzt. Die ungleichen Zahlen, wie Sechß, Fünf, Vier, Drei u. s. w. werden einfach oder simpel; zwei gleiche aber, wie die beiden Sechßen, die beiden Dreien u. s. w. werden Doubletten genannt. Die Eins heißt As oder Es, die Zwei Dous; die Drei zuweilen Dres; die Vier Quatuor oder Quater; die Fünf Cinque oder Fink; die Sechß Sis oder Sess.

Gammon.

Man spielt auf dem Puffbrett. Die beiden Spieler sitzen einander gegenüber. Jeder stellt seine fünfzehn Steine zuerst in vier Gruppen auf und setzt dann in jeder der vier Abteilungen des Brettes vor sich die Steine auf eine der „Zungen“ (Pfeile). Zwei Steine kommen auf die Spitze der rechten Ecke des Gegners, auf dessen Seite, in der andern Ecke links vom Gegner fünf, auf die fünfte Spitze der eignen Seite rechts drei, und die fünf letzten auf die Backe der Verbindungsbande des zweiten Brettes auf der eignen Seite links. Außerdem braucht man, wie beim Triktrak, zwei Becher und zwei Würfel und zum Anlegen der Partien Marken. Jeder legt die zwei Würfel, mit denen gespielt wird, selber in den Becher oder „ladet“ sie selbst. Um den Anfang wird gelost. Die Art, die Steine zu ziehen und zu schlagen ist dieselbe wie beim Puff. Die Pasche gelten doppelt, d. h. wenn man eine „Quine“, einen Pasch von zwei Fünfen wirft,

muß man 20 Points mit einem oder mehreren Steinen machen, bei zwei Sechsen 24 und so desgleichen die andern Pasche, wenn nämlich die Passage nicht durch die Felder des Gegners geschlossen ist.

Zu Anfang der Partie kann man entweder die beiden Steine, welche rechts in der Ecke des Gegners stehen, oder die, welche sich in seiner linken Ecke befinden, oder auch drittens die, welche auf dem Brett an der eignen Seite sind, besetzen, oder man besetzt endlich auf allen Abteilungen verschiedene Felder. Kann man aber mit seinen Steinen nicht von einer Seite nach der andern, so müssen die zwei Steine, welche in der Ecke zur Rechten des Gegners stehen, an die linke Ecke kommen und von da auf die andre linke Seite hinüber, weil hier das Spiel endigt und es eine Hauptsache ist, daß alle Steine hier durchgehen, ohne daß einer genommen wird. Man „schlägt“, indem man den Stein auf dieselbe Spitze, auf welcher der Stein des Gegners steht, setzt oder ihn überspringt. Wiegen z. B. eine Vier und eine Eins, so schlägt man einen von des Gegners vier offenen Steinen mit demselben Stein, womit die vier geschlagen, und gibt eine Eins, welche dazu dient, einen von den vier eignen Steinen zu decken. Man kann selbst mit einem Stein drei oder vier Steine des Gegners schlagen, wenn man einen Pasch wirft, mit dem man alle ungedeckten Steine auf dem Weg nehmen kann. Alle geschlagenen Steine sind vom Spiel ausgeschlossen und derjenige, dem sie gehören, muß trachten, sie wieder hineinzubringen, um weiter spielen zu können. Die beiden Steine, welche auf der rechten Seite des Gegners stehen, müssen zuerst auf die linke Seite desselben gebracht werden. Hieraus folgt, daß diese beide Steine die ganze Tour des Triakbrettes durchlaufen müssen und die Hauptsteine des Spieles sind. Alle geschlagenen Steine müssen auf dem Brett da wieder eintreten, wo jene stehen, was nicht schwer dadurch zu erreichen ist, daß man die unbedeckten Steine des Gegners schlägt oder auch durch sich selbst, indem man auf seine eignen Steine beliebig viel setzt. Hat man z. B. seine beiden Hauptsteine noch nicht berührt und man wirft eine Doppeleins, so könnte man vier Steine auf dieselbe Zunge, wo die beiden Hauptsteine stehen, setzen. Ist ein andres Feld zum Wiedereintreten frei, so kann auf dieses ganz nach Gefallen gesetzt werden. Diese Felder heißen Brücken, weil sie zur Überführung dienen.

Weitere Regeln des Spieles sind: wer auf den ersten Wurf Sechß oder Sechß und Fünf hat, muß einen der Hauptsteine vom ersten Feld auf die zweite „Zunge“ setzen. Wer eine Sechß und eine Eins wirft, muß eine Sechß von der zweiten Spitze und eine Eins von der dritten nehmen und ein „Fach“ bilden. Wirft jemand Drei und Eins, so nimmt er die Drei von dem dritten und die Eins von dem vierten Pfeil und bildet ebenfalls ein Fach, kurz, er muß sehen, vier oder fünf Felder hintereinander zu machen, um die eignen dritten und vierten Zungen zu besetzen, damit der Gegner verhindert ist, bis zu seiner ersten Kolonne vorzudringen. Doch selbst wer drei oder vier Felder erobert hat, darf nicht versäumen, jede Ge-

legenheit zu benutzen, immer noch mehr zu erringen und sie möglichst gut zu verbinden; und wenn sich der Gegner dekoubriert, während das Spiel des andern bereits eben so weit vorgerückt ist, darf dieser nicht zögern. Ja selbst wenn das Spiel des Gegners dem des andern weit voraus wäre und er sich dekoubrierte, darf man ihn nicht schlagen, da gute Spieler sehr oft Schlingen legen, um den andern zu fangen und auf diese Weise, wenn auch nicht eine doppelte, so doch ganz sicher eine einfache Partie zu gewinnen. Ehe man selber schlägt, muß man prüfen, ob der Gegner dann nicht wieder schlagen kann, und ob es hiernach noch möglich ist, wieder einzutreten.

Der, welcher seine Steine zuerst hinüber in der vierten Abteilung hat, gewinnt eine einfache Partie, und sie wird doppelt berechnet und bezahlt, wenn jenes Eindringen ihm gelang, bevor sein Gegner die seinigen ebenfalls hinüber hat, und wenn es nur ein einzelner Stein ist, so ist die Partie auch nur einfach. Wenn man mehrere Partien spielt, so wird die doppelte zweimal einfach angeschrieben. Wer gewonnen hat, fängt das nächste Mal zu würfeln an.

Revertier.

Jeder der zwei Spieler setzt seine fünfzehn Steine auf dem Puffbrett an des Gegners Seite auf das erste Feld zu dessen Linken, und die Steine werden von diesen beiden Posten abwärts und aufwärts gespielt, gerüttelt und „Bünde“ gemacht. Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Zeigt der Wurf ungleiche Augen, so gelten sie einfach, jeder Wurf für einen Stein. Ein Paßch wird doppelt gerechnet; zwei Fünfen werden also 20 gelten, für einen Stein 10 und für einen zweiten abermals 10. Man macht zu seinem Vorteil entweder eine „Hucke“ an des Gegners Seite rechts, um dort einen Bund zu bekommen oder Steine des Feindes zu schlagen. Letzteres thut man anfangs nicht gern, wenn man nicht schon einen Hinterhalt von seinen Steinen oder einen Bund hat, um den andern mit Schlagen aufhalten zu können. Man muß auch alle Augen setzen, die man wirft, wenn die Felder noch frei sind, wird aber dahin trachten, möglichst viele Bünde zu bekommen, um dem Geschlagenwerden Einhalt zu thun, denn es fällt schwer, wieder einzuwerfen, so daß der Gegner einen Bund nach dem andern macht, und man, um nicht doppelt zu verlieren, einzelne verloren gibt. Alle herausgeschlagenen Steine heißen „bloße“, und wenn ein Spieler zwei oder mehrere von seinen Steinen zusammen in ein Feld setzt, so nennt man das „einen Bund“.

Man kann jedoch von seinen Steinen auf des Gegners Seite keinen Bund machen außer in der Ecke oder Hucke an dessen rechter Hand das erste Feld vom „Haus“ oder Mal.

Vor allen Dingen sucht man in der Ecke an des Gegners Seite einen Bund zu machen, um, wenn alle Steine gesetzt sind, ungehindert an dessen Seite Bünde machen zu können. Beginnt man damit, so muß man das Feld, auf welchem des Gegners aufgesetzte Steine stehen, so mitzählen, als

ob es nicht frei wäre; würde man z. B. zweimal 1 und wollte aus der Hufe von seinen Steinen einen Bund machen, so würde das nicht gehen.

Ferner ist darauf zu achten, seine Bünde an der linken Hand beisammen zu halten und nicht damit fortzurücken, wenn nicht der andre viel „bloße“ Steine hat und zu seinem Nachteil nicht einwerfen kann, in welchem Fall es geraten ist, allmählich fortzurücken, jedoch immer wenigstens zwei oder drei von seinen Steinen, um die des Gegners schlagen zu können, sich zu reservieren. Hat man keinen Hinterhalt und keine „bloßen“ Steine, so ist man genötigt, einen oder den andern von den hintersten Bündeln zu brechen, damit, wenn der Gegner schlagen muß, man wieder neue Steine vom Mal auszuspielen bekommen und hinter des Gegners „bloße“ kommen kann und diese zu schlagen vermag.

Hat der Gegner auch ein gutes Spiel und seine Bünde beisammen, so hüte man sich, wenn alle Steine herüber sind, einen „bloßen“ zu haben; man muß die Bünde immer zusammenhalten und damit in dem andern Teil des Brettes zu seiner rechten Hand vorrücken, daß im Fall noch ein oder mehrere Steine des Gegners dahinter stehen, er nicht einen „bloßen“ schlagen kann. Es kommt oft vor, daß, nachdem man alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, man doch noch verlieren kann.

Zeigt sich die Möglichkeit, doppelt zu gewinnen, weil der Gegner viel „bloße“ Steine hat, so macht man ihm Platz zum Einwerfen, damit er, wenn er nicht über die Bünde gelangen kann, mehr „bloße“ vom „Haus“ aussetzen oder mehrere von seinen Bündeln, wo er sie hat, brechen muß. Inzwischen kann man sich zwei oder drei „bloße“ von seinen Steinen zum Hinterhalt, um ihn, wo es nötig ist, zu schlagen, behalten, damit er so mehr „bloße“ Steine, als er einwerfen kann, bekommt; man muß aber Platz haben, um mit seinen Steinen vorrücken zu können. Sieht man indes beim Fortrücken seiner Bünde keinen Vorteil, so behält man sie zuerst lieber zur Linken und sieht, wo man dem Gegner viele „bloße“ heraus schlagen und ihn aus dem Brett drängen kann. Er kann daher nicht eher weiterspielen, bis man ihm Raum gegeben, unterdessen kann man sich ein festes Spiel machen. Man ist aus dem Brett geschlagen, wenn man mehr „bloße“ oder herausgeschlagene Felder hat als Felder, worauf man wieder einwerfen kann. Hat man drei Bünde zur linken stehen und der Gegner hat drei oder mehr „bloße“ Steine, so kann er nicht eher einwerfen, als man nicht weiter vorgerückt ist oder einen von seinen Bündeln durchbrochen hat. Macht man aber mehr Bünde, als anfangs bestimmt war, so kann der Gegner auch, je nachdem sein Wurf ist, die Bünde des andern schlagen, oder dieser muß zwei Steine von seinen Bündeln, die er verlangt, herausnehmen. Um die herausgeschlagenen Steine wieder hereinbringen zu können, müssen freie Felder da sein. Hat man ferner einen, zwei oder mehrere von seinen Steinen auf des Gegners Mal stehen, so kann man dort, wenn man Zwei und Eins wirft, die Eins nicht einsetzen; dort aber, wo der Gegner einen oder mehrere einzelne Steine auf dem Einwurfsplatz des andern stehen hat, kann dieser

einsetzen und schlagen und muß es sogar, selbst wenn es zu seinem Schaden wäre, thun.

Wenn man mit allen seinen Steinen in dem Teil des Brettes zu seiner Rechten herüber ist, so nimmt man je nach dem Wurf heraus. Wer zuerst mit dem Abnehmen fertig wird und seine Steine herausbekommt, hat gewonnen.

Das Ausnehmen geschieht nach folgender Bestimmung: wirft man ungleiche Augen, so kann man beide oder einen herausnehmen, oder auch, wenn die Zahl nicht zu hoch ist, entweder den einen oder beide setzen, nachdem es am vorteilhaftesten ist. Wirft man zwei Dubletten, so kann man vier herausnehmen. Hat man z. B. zwei Bünde auf den beiden ersten Feldern im Ausnehmungssplatz stehen und wirft 6 und 5, so kann man von jedem der beiden Bünde einen herausnehmen, oder man kann auch von dem ersten Bund den einen Stein herausnehmen und den andern in die Ecke oder Hufe setzen. Wirft man zwei gleiche, nämlich zwei 6, so nimmt man die beiden letzten Bünde, also vier Steine heraus. Es ist nicht nötig, daß man von dem hintersten jedesmal anfange, sondern man kann, wenn z. B. auf dem letzten Merkzeichen vier Steine stehen (obschon mehr Bünde oder Steine dahinter stehen) und man zwei Einsen wirft, die vier Steine ausnehmen; stehen vier auf dem nebenan stehenden Merkzeichen, so kann man sie alle vier in die Hufe oder zwei davon ausnehmen und die beiden andern in die Ecke setzen; wirft man aber (wenn keine hinten an mehr stehen) zwei 6, zwei 4, zwei 3, zwei 2, so nimmt man sie alle vier heraus.

Hat man auf dem ersten und andern Merkzeichen zwei Bünde stehen, so daß keine Steine darauf sind, und man wirft zwei 6, so nimmt man die vier heraus; steht aber noch ein Stein darauf, so muß man noch vier herausnehmen und einen bloß stehen lassen; man muß aber ausnehmen und setzen, wie man wirft. Hat man z. B. die vier Bünde auf den letzteren vier Merkzeichen stehen, so daß man einen Stein auf den ersten hätte, und wirft man nun 5 und 6, so muß man von den ersten zwei Steinen ausnehmen und einen „bloß“ stehen lassen; wirft man zwei 6 oder zwei 5, so nimmt man die drei ersten Steine und noch einen von dem andern Bund und läßt von diesem einen „bloßen“ stehen.

Hat man nur zwei Bünde übrig von vier Steinen, welche auf den beiden letzten Merkzeichen stehen, und wirft man zwei 6, zwei 5, zwei 4, zwei 3 oder zwei 2, so kann man zwei, von jedem Bund einen, ausnehmen, oder einen ausnehmen und den andern setzen. Hat man einen Bund von zwei Steinen auf dem dritten, wiederum einen von zwei Steinen auf dem letzten Merkzeichen stehen und man wirft 6, 5 oder 4, und dabei eine 1, so kann man zwei Steine, einen von dem ersten und den andern von dem letzten Bund ausnehmen und den andern setzen; wirft man aber zwei 6, zwei 5, zwei 4, so nimmt man alle vier heraus.



XVII. Das Schachspiel.

Als vollkommenste Art der Brettspiele gilt das Schachspiel, welches, gleich ausgezeichnet durch sein Alter wie seine einheitliche Gestaltung, auch häufig als das schwerste und geistig tiefste aller Spiele überhaupt gerühmt wird. Allerdings ist das Schach kein Spiel für größere gesellige Kreise; gleichwohl erscheint es wie ein lebhaftes Wettspiel, wenn auch nur unter zwei oder vier Personen, um welche sich, im Geist mitspielend, oft zahlreiche Zuschauer sammeln. Man sieht hier wahre Denktätigkeit im Spiel, welches als ein wirklicher Probestein des Geistes nicht dem Zufall oder Glück, sondern lediglich der besseren Einsicht und der tieferen Berechnung den Weg zum Gewinn öffnet. Jeder Mitspieler steht hier für seinen Zug, der, hinlänglich erwogen, die weitgehendsten Nachwirkungen mit sich führt. Und das Schach ist zugleich ein lohnendes Spiel, das seine Erfolge in sich selbst trägt, je nachdem der Geist es beherrscht oder je nachdem er vom Gesetz der Schwäche sich beugen läßt. Denn dieses ganze Spiel erscheint wie ein geistiger Ernst, bei welchem trotz äußeren Schweigens dennoch im Innern ein desto lebhafterer Kampf der Gedanken sich entspinnt, die einander befehlen, bemutmaßen, berichtigen, sich zurückziehen, ja schlagen, ehe noch gezogen ist. So stellt das Schachspiel Mann gegen Mann, bringt Willen an Willen, schärft Geist an Geist; es verteilt, wie im alten Ritterkampf gleiche Sonne und Wind, Waffen und Boden den Kämpfern vergeben wurden, die gleichen Kräfte und Mittel, ja es ist selber ein Krieg der Kräfte. Das Schach ist kein leichtes Spiel, etwa für das zarte Kindesalter geeignet, denn es verlangt nicht nur ein waches Auge, schnellen Blick und scharfen Sinn, sondern auch ausschauende Übersicht und kluge Berechnung; es wird aber eine Schule der Entschliebung, des Wagnisses und des Mutes, des Maßes und der Geduld. Bei ihm findet man die Bahn geöffnet für heldherrlichen Vorausblick sowie für siegesraschen Entschluß, für die zögernde Vorsicht wie für die ablenkende Klugheit; mit einem Wort, das Schach ist ein wahres Jünglings- und Männerpiel. Frühere Jahrhunderte nannten

daher dieses Spiel (gleich der ritterlichen männlichen Kunst des Fechtens) das „ritterlich künstlich Schachzabelspiel“ oder das „alte ritterliche Spiel des Schachzabels“ oder auch das „edel spil“ oder ein „wichtiges hohes Golden- und Ritterlich Spiel, was nicht Gemeines in sich hält“. Es heißt ferner das „sinnreiche“ und jederzeit „hochberühmte Spiel“, das „wunderfame“ — das „unvergleichliche“ — das „angenehme“ — das „notwendige“ Spiel; und wegen seiner geistigen Kraft hat man es auch stets der heranwachsenden Jugend empfohlen. In ähnlichem Sinn rechnete das Mittelalter dieses Spiel unter die sieben ritterlichen Künste oder Tugenden, als welche das Reiten, Schwimmen, Schießen, Ringen, der Vogelfang, das Schachspiel und das Saitenspiel angesehen wurden.

Nicht selten findet man in mittelhochdeutschen Gedichten von einem guten Rittersmann außer Tapferkeit, Ringfertigkeit, Jagdlust u. s. w. seine Schachkunst („Schachzabel“) gerühmt:

„Birsen, beizen unde jagen
Kunde er wol und treip sîn vil;
Schachzâbel unde seitenspil
Daz was sîn kurzewile.“

Auch den Geistlichen war das Schachspielen von vielen Seiten her ausdrücklich erlaubt worden. So verdamnte zwar Papst Leo X. das Würfelspiel, Schach aber spielte er sehr gern und gut, gleich Dr. Martin Luther, über dessen Fertigkeit im Schachspiel mehr als eine Überlieferung uns aufbewahrt ist. In der neueren Zeit ist dann allmählich das Schachspiel aus den Händen bevorzugter Stände immer mehr in das Volk gedrungen und als eine der sinnreichsten Geisteserholungen zu allgemeinem Ansehen, sowohl in Gesellschaften und Vereinen, wie in gebildeten Familien gelangt.

Über den Ursprung und das Alter des Schachspieles sind endgültige Ergebnisse auch durch die neuere Forschung noch nicht mit Sicherheit festgestellt worden. Bald hat man die Erfindung des Spieles in eine graue Vorzeit, Jahrtausende vor unsrer Zeitrechnung, verlegt, bald wieder in die ersten Jahrhunderte des Mittelalters setzen wollen. Als sicher ist nach allen bisherigen Ermittlungen nur anzusehen, daß die Entstehung des Schach, um welche sich schon früh bei verschiedenen Völkern ein reicher Sagenkreis bildete, in Indien zu suchen ist. Aus der reichen Zahl der poetischen Darstellungen betreffend seine Entstehung sei hier nur die allgemein bekannte Sage erwähnt, nach welcher ein weiser indischer Ratgeber, der Brahmine Siffa ben Daher, oder Kassir seinen jungen durch Schmeichler verleiteten Herrscher Balhib oder Schachram nicht nur Güte und Menschlichkeit, sondern auch verständige Einsicht und Berechnung habe lehren wollen, und zu solchem Zweck das Schach als bildliche Darstellung des Verhältnisses zwischen Fürst und Volk dargelegt, indem er ihm zeigte, wie der König ohne Hilfe der sich opfernden Unterthanen ohnmächtig untergehe, wie ferner der geringste Mann des Volkes, ein Bauer, zur Entscheidung beitragen, den Thron retten, sich selbst aber zu hoher Würde emporzuschwingen könne. Mit dem wachsenden

Gefallen an dem neuen Zeitvertreib seien dem Herrscher auch die von dem Erfinder eingeflochtenen weisen Lehren zu Herzen gegangen, und er hätte gerührt seinem Lehrmeister jegliche Belohnung zugesagt. Dieser habe dann, um den Fürsten zu weiser Einsicht und Berechnung anzuregen, nur die unscheinbare Weizenmenge gefordert, welche aus der Summe entstünde, wenn auf das erste der 64 Schachfelder ein Korn, auf das zweite 2, auf das dritte 4 und in gleicher Fortsetzung auf jedes nächste Feld das Doppelte des vorigen gelegt würde. Der Herrscher, zuerst über die sonderbare Bitte erstaunt, hätte den kleinlich Fordernden ungnädig entlassen, nachher aber, als die Schatzmeister mit der Klage erschienen, daß der Reichtum des ganzen Landes, ja der ganzen Welt nicht ausreichen würde, den weisen Lehrmeister tiefgerührt zum lebenslänglichen Ratgeber und Freund angenommen. In der That beziffert sich der letzte, bei dem 64. Feld erreichte Betrag auf die ungeheure Zahl von 9 223 372 036 854 775 808; die Gesamtsumme aller auf die einzelnen Felder entfallenden Körner, nämlich 18 446 744 073 709 551 615, würde aber eine Getreidemenge ausmachen, zu deren Hervorbringung viele Tausende von Ernten des indischen Landes erforderlich gewesen wären.

Von Indien aus wurde das Schachspiel sehr bald auf die Nachbarländer verpflanzt und ist zunächst den Chinesen, Persern und Arabern bekannt geworden. Im ganzen soll zu jener Zeit das Schach schon in seiner jetzigen Form gestaltet gewesen sein, wenn auch einzelne Steine, im Sinne eines damaligen Kriegsspieles, eine etwas andre Bedeutung und zum Teil eine abweichende Gangweise hatten. Dagegen benutzte man noch den Würfel, um durch dessen Augenfall denjenigen Stein zu bestimmen, mit welchem die bezügliche Partei zu ziehen hatte. Das Schachspiel vereinigte in dieser allerdings minder günstigen Gestaltung mit der Geschicklichkeit auch das Glück und mag dadurch einen Vorzug gewonnen haben, welcher längere Zeit hindurch allgemeine Anerkennung fand und selbst noch um das Jahr 1280 in dem damals sehr angesehenen „Spielbuch“ des Königs Alfons X. von Kastilien erwähnt wird.

Leider sind uns nur einzelne Überlieferungen aus jener Periode des Schachspieles erhalten; doch erkennen wir aus den auf uns gekommenen Aufzeichnungen, meist arabischen Ursprungs, daß es bereits damals Meister von bedeutender Spielfstärke gegeben, die sich als solche eines hohen Ansehens und des wohlwollendsten Schutzes mächtiger Fürsten erfreuten. Unter andern bekannten Namen werden auch die des Kalifen Harun al Raschid und seiner drei Söhne wie seiner Nachfolger als ausgezeichnete Schachkenner gerühmt; ja noch heute müssen wir die uns überlieferten Kompositionen des letzten jener Fürsten, Mutasim Billah, der von 830—842 zu Bagdad regierte, als gediegene Proben hervorragender Spielfstärke anerkennen. Bereits die Kunstfertigkeit des Blindlingsspiels tritt uns in jenem Zeitalter entgegen und eine genaue Rangordnung auf Grundlage der feinsten Vorgabe-Unterschiede regelte bereits allgemein das Stärkeverhältnis der Meister wie ihrer Nachfolger. Es ist begreiflich, daß eine so warme Pflege des Spieles

bei dem großen Einfluß, den damals arabische Gesittung und Bildung auf das gesamte Europa übten, auch den Geschmack am Schach von dem Süden und Westen gar bald nach den mitteleuropäischen Ländern übertragen mußte. Weiter hinaus, nach dem skandinavischen Norden und vielleicht wohl auch nach England ist das Schach vermutlich durch die Normannen gekommen, während es nach Rußland wahrscheinlich unmittelbar aus Asien durch die Tataren gelangte.

Seine heutige vollkommene Einrichtung hat das Schach um die Zeit, als die Buchdruckerkunst in Aufnahme kam, und zwar zunächst im südlichen wie südwestlichen Europa erfahren. Damals wurde vornehmlich in Spanien die Bewegungsfreiheit einzelner Figuren, z. B. des Läufers und der Königin, die früher einen beschränkten Gang hatten, bis zu der jetzt noch üblichen Zugweise erweitert. In Spanien entstanden auch die ersten Druckwerke, welche über einzelne Spielweisen im Schach handeln.

Hierauf folgte im 16. und 17. Jahrhundert Italien, und von dort aus verbreitete sich die wissenschaftliche, bez. litterarische Pflege des Spieles über, Frankreich, England, Deutschland sowie über Rußland. Während der letzten fünf Jahrzehnte hat dann auch Amerika in der Ausbildung des Spieles in theoretischer, praktischer und litterarischer Richtung einen regen Anteil genommen.

Unter den Freunden des edlen Spieles, welche sich durch theoretische oder litterarische Entwicklung desselben in seiner neuen Gestaltung verdient machten, sind zunächst die Spanier Lucena (1497) und Ruy Lopez (1561) sowie der Portugiese Damiano (1512) mit ihren lehrreichen Aufzeichnungen zu nennen. In Italien erwarben der Sforzasaner Paolo Boi und der Neapolitaner Leonardo aus Cutri sich großen Ruhm als tüchtige Praktiker, während Giulio Cesare Polerio (1590) aus Vanciano und nach ihm Alessandro Salvio (1604) und Gioachino Greco (1619) sich durch theoretische Leistungen hervorthaten. Zu fast gleicher Zeit, um das Jahr 1616, schrieb in Deutschland Herzog August von Braunschweig (unter dem Autornamen „Gustavus Selenus“) ein größeres theoretisches Werk, betitelt: „Das Schach“ oder „Königsspiel“, dessen Inhalt sich hauptsächlich an die Ausführungen des Spaniers Ruy Lopez anlehnte.

Im folgenden (siebzehnten) Jahrhundert wurde dem Spiel zum erstenmal eine systematische Behandlung zu teil, welche in verschiedener Richtung, sowohl durch mehrere italienische Meister (wie Carlo Cozio, Giambattista Polli, Ercole del Rio, Domenico Bonziani) als insbesondere durch den französischen Meister A. D. Philidor entwickelt wurde. Während die Italiener von der freien Benützung der Offiziere angingen, sah Philidor und die von ihm begründete, lange Zeit hindurch herrschend gebliebene Schachschule die Bauern als Seele des Spieles an und machte deren entsprechende Verwendung zum Hauptgesichtspunkt für das praktische Spiel. Dieser Theorie schlossen sich auch in Österreich und Deutschland hervorragende Schachkenner, namentlich Johann Allgaier (gest. 1823 zu

Wien) und F. W. Roch, an, welcher letztere um 1814 eine Sammlung der wichtigsten früheren Ausführungen als „Rödex der Schachspielfunst“ zusammenstellte.

In neuerer Zeit wurden zunächst durch englische Schachfreunde, unter Anleitung des Meisters W. Lewis, die Gegensätze thunlichst vermittelt und hierdurch die Anfänge einer allgemeinen theoretischen Bearbeitung geschaffen, welche bei den verschiedenen denkbaren Spielarten auf eine sachgemäße und nicht durch vorgefaßte Gesichtspunkte beirrte Ausführung abzielt. Dem englischen Beispiel folgten im fünften Jahrzehnt unsres Jahrhunderts mehrere deutsche Schachfreunde, die vornehmlich an den Plätzen Berlin, Leipzig und Breslau einflußreiche Schachkreise ins Leben riefen, während gleichzeitig ein hervorragender russischer Theoretiker, Hofrat v. Zänisch in St. Petersburg viele verdienstliche, aber im ganzen noch auf die altfranzösische Theorie Philidors begründete Arbeiten verfaßte.

Unter den Berliner Meistern regte der früh verstorbene Paul H. v. Bilguer die Ausführung eines großen theoretischen Schachwerkes („Handbuch des Schachspieles“) an, welches nach seinem Tod der durch vielseitige schachlitterarische Arbeiten gediegenen Inhalts ausgezeichnete Meister v. Heydebrand und v. d. Lasa vollendete und dann mehrfach in neuen vervollkommenen Auflagen erscheinen ließ. Beide Meister hatten vornehmlich an dem Oberlehrer Ludwig Bledow, einem geistvollen Praktiker und zugleich begeisterten Freunde der Schachlitteratur, einen anregenden Lehrmeister gefunden, welcher kurz vor seinem Ableben (1846) das erste periodische Schachorgan, die noch gegenwärtig (jetzt in Leipzig) erscheinende „Schachzeitung“ begründete.

Den berühmtesten Matador deutscher Schachpraxis stellte aber Breslau in dem Prof. Adolf Anderssen (gest. 1879), welcher die deutsche Meisterschaft bei zahlreichen öffentlichen Wettkämpfen sowohl im Inland wie im Ausland ruhmvoll vertrat und häufig als erster Preisträger aus veranstalteten Weltturnieren (z. B. in London 1851 und 1862, Paris, Wien u.) hervorging. In Leipzig endlich wirkte Anderssens jüngerer Zeitgenosse, der aus Magdeburg stammende Meister Dr. Max Lange, welcher in zahlreichen Schriften und Werken dem Schachspiel zuerst eine wissenschaftliche Behandlung angedeihen ließ, indem er zugleich für die praktische Förderung des Schach durch die Anregung und Mitveranstaltung größerer Schachversammlungen thätig war, nicht minder aber auch durch die Einführung zahlreicher theoretischer Neuerungen bedeutende Erfolge erzielte. Beiden zur Seite zu stellen sind die verstorbenen Meister: Louis Paulsen aus Nassengrund, ebenfalls Sieger in zahlreichen Wettkämpfen, welcher zuerst die Kunst, eine größere Anzahl von Partien gleichzeitig ohne Ansicht des Brettes zu spielen, pflegte, und F. Zukertort aus Riga, Anderssens Schüler, Sieger im internationalen Schachturnier zu Paris (1878).

In Oesterreich-Ungarn zeichneten sich aus: die älteren Meister Szoen und Löwenthal, die Führer der Bester Spieler in ihrem siegreichen Korrespon-

denzkampf gegen Paris, letzterer zuletzt in London thätig, ferner Baron v. Kolisch, Sieger im internationalen Schachturnier zu Paris 1867, Berger in Graz, Theoretiker des Endspieles und Problemkomponist und Steinitz, Sieger im internationalen Turnier zu Wien 1873, nach Amerika übergesiedelt und jetzt infolge seines überaus sicheren Spieles anerkannt der bedeutendste Meister seines neuen Heimatlandes, dessen Vorkämpfer in den Jahren 1858—60 der jugendliche Meister Paul Morphy durch sein glänzendes und gediegenes Spiel alle zeitgenössischen Schachgrößen in den Schatten stellte.

In England, wo ehemals Macdonnell, Lewis, Cochrane, später Staunton sich auszeichneten, stehen gegenwärtig Blackburne, Burn, Bird voran. Frankreichs hauptsächlichste Schachmeister nach Philidors Tod waren Deschappelles und sein noch größerer Schüler Labourdonnais, in wiederholten Wettkämpfen Sieger über seinen englischen Rivalen Macdonnell. Ihm folgte St. Amant, im Wettkampf dem Engländer Staunton wohl nur infolge von Zufälligkeiten unterlegen. An sie schlossen sich an: de Nevière, Rosenthal und Taubenhäus. Rußland besitzt in Tschigorin, dem stärksten Rivalen Steinitz', seinen hervorragenden Schachmeister.

Wir lassen zunächst eine Darstellung der Grundregeln des Schachspieles folgen, welcher wir eine ausführlich erläuterte Partie und die wichtigsten Endspiele, sowie weitere Spielproben aus der Praxis hervorragender Schachmeister anreihen, um dem Spieler einen Einblick in die Spielführung zu gewähren.

Das Schachspiel in seiner gebräuchlichsten Form wird von zwei einander gegenüberstehenden Spielern auf dem Schachbrett mit den Schachfiguren gespielt, indem von jedem der beiden Beteiligten abwechselnd eine seiner Figuren gezogen wird, um den Endzweck des Spieles zu erreichen, die Hauptfigur des Gegners, den König, so in die Enge zu treiben, daß er dem gegen ihn gerichteten Angriff sich nicht mehr entziehen kann.

Das Schachbrett ist ein Quadrat, welches aus 64 abwechselnd hell und dunkel gefärbten Feldern besteht. Es wird so zwischen beide Spieler gelegt, daß jeder derselben ein weißes Eckfeld zu seiner Rechten hat.




An Schachfiguren werden jeder Partei 16 durch ihre Farbe (meist weiß und schwarz) unterschiedene zugeteilt, von welchen acht größere, Offiziere genannt, auf die ihm zunächst liegende Reihe gestellt werden, ebensoviel einander gleiche kleinere, Bauern genannt, finden ihren Platz auf der Reihe vor den Offizieren.

Von den Offizieren jeder Partei sind drei paarweise vorhanden, und zwar die die Eckfelder einnehmenden Türme, neben diesen je ein Springer, weiterhin je ein Läufer. Die beiden mittleren Plätze jeder Offiziersreihe werden durch den König, die wichtigste Figur, mit welchem die Entscheidung des Spieles verknüpft ist, und durch die Dame oder Königin ein-

genommen. Letztere steht auf dem ihrer Farbe entsprechenden Feld, so daß also die weiße Dame ihren Platz auf dem hellen, die schwarze auf dem dunklen Feld hat.

Die paarweise vorhandenen Offiziere bezeichnet man je nach ihrer Stellung auf den beiden Flügeln des Spieles als Königs- bez. Damenfiguren, spricht also von einem Königsläufer, Königsspringer, Königsturm und Damenläufer, Damenspringer, Damenturm. Die Bauern benennt man nach den Figuren, vor welchen sie stehen. Wir unterscheiden also den Königsbauer, Damenbauer, Königsläuferbauer u. s. w.

Die sechs verschiedenen Arten von Figuren jeder Partei werden in den Abbildungen (Diagrammen) in nachstehender Weise dargestellt:

- | | | | |
|------------------|---|----------------|---|
| 1. der König: |   | 2. die Dame: |   |
| 3. die Türme: |   | 4. die Läufer: |   |
| 5. die Springer: |   | 6. die Bauern: |   |

Die Stellung sämtlicher Figuren beider Parteien auf dem Brett zu Beginn des Spieles wird durch nebenstehendes Diagramm veranschaulicht, wonach der Anfänger als erste praktische Übung nun seine Schachfiguren auf dem Brett aufstellen möge.

Zur bestimmten Angabe der einzelnen Züge bedürfen die 64 Felder des Schachbrettes einer genauen Bezeichnung, Notation genannt, für welche in neuerer Zeit fast allgemein (mit Ausnahme von England und Amerika) als einfachste und bequemste die folgende Weise gilt:

Die parallel zu den Längsseiten des Brettes laufenden acht Felderzeihen (auf dem Diagramm die senkrechten) werden mit den Buchstaben a bis h, und die rechtwinklig hierzu laufenden Felderzeihen durch die Ziffern 1 bis 8 bezeichnet, und zwar beginnend mit der Offiziersreihe der weißen Partei (auf dem Diagramm, der untersten Felderreihe).

Auf jedem Feld trifft sich nun ein Buchstabe mit einer Zahl, und deren Zusammenstellung gibt den Namen des betreffenden Feldes. So heißt das linke Eckfeld unten a1, das rechte Eckfeld oben h8, die vier Felder in der Mitte des Brettes sind d4, e4, d5, e5. Die geschehenden Züge werden dadurch bezeichnet, daß man das Feld nennt, von welchem aus eine Figur zieht, und hierauf dasjenige, auf welchem sie zu stehen kommt, bei Offizieren wird der Anfangsbuchstabe ihres Namens vorgestellt. Es bedeutet demnach Da1 — b1: Die Dame, welche auf dem Eckfeld links steht, bewegt sich auf das diesem benachbarte Feld b1.



Fig. 112.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Fig. 113.

Diese Notation muß von dem Schachfreund so gründlich eingeprägt werden, daß er auf seinem einfachen unbezeichneten Schachbrett augenblicklich die Bezeichnung jedes einzelnen Feldes richtig anzugeben vermag. Bei einiger Aufmerksamkeit kann eine solche Geschicklichkeit leicht und schnell erworben werden. Sie ist dem Schachspieler so unerläßlich, wie dem Klavierspieler das Greifen der Tasten beim Anblick der Noten, und je größer die erlangte Fertigkeit ist, desto leichter sind alle ferneren Übungen im Schachspiel.

Für die Bewegung und Stellung der Figuren auf dem Brett gilt nun als Grundregel, daß auf jedem Feld zu gleicher Zeit nur eine Figur stehen darf. Stößt eine Figur auf ihrem Weg auf einen Stein des eignen Heerlagers, so wird ihre Bewegung unterbrochen, sie muß vor dem besetzten Feld Halt machen. Stößt sie dagegen auf einen feindlichen Stein, so darf sie denselben schlagen, in der Notation durch das Zeichen eines schräg stehenden Kreuzes (X) versinnbildlicht. Dieses Schlagen besteht darin, daß der geschlagene Stein vom Brett entfernt wird, während der schlagende den hierdurch frei gewordenen Platz einnimmt. Ein Zwang zum Schlagen besteht jedoch nicht, es hängt vielmehr vom Belieben des Spielers ab, ob er von der sich ihm bietenden Gelegenheit Gebrauch machen will oder nicht.

Betrachten wir nun die Gangweise der einzelnen Steine, d. h. die Bewegungen, welche die Figuren und Bauern machen können. Es sind dies die folgenden:

Der Turm geht in senkrechter und wagerechter Richtung vor oder rückwärts über beliebig viele unbefetzte Felder. — Steht z. B. ein Turm auf dem Feld e4, so kann er von hier aus auf jedes beliebige Feld in den Richtungen nach e1 oder e8 oder a4 oder endlich h4 gehen. Ein Turm auf dem Eckfeld h1 eines leeren Brettes bestreicht sämtliche Felder des rechten und des unteren Seitenrandes, d. h. die Felder von h1 bis h8 und von h1 nach a1.

Der Springer springt, sein Standfeld eingerechnet, in jedes dritte Feld von anderer Farbe, ohne Rücksicht darauf, ob das übersprungene zweite Feld besetzt oder unbefetzt ist. — Er kann also z. B. von dem weißen Feld e4 aus in jedes der acht schwarzen Felder c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2, c3 springen. Von seinem Standfeld aus beherrscht der Springer drei Felder, z. B. der weiße Königsspringer von g1 aus die drei Felder e2, f3, h3; ein in einer Ecke, z. B. auf h1, stehender Springer hat für seinen nächsten Zug nur zwei Felder zur Verfügung, nämlich g3 und f2. Je näher der Springer also dem Rand des Brettes steht, um so geringer ist seine Auswahl an Zügen. Über mehr als acht Möglichkeiten hat er indes auch bei günstigster Stellung nicht zu verfügen.

Der Läufer zieht in schräger Richtung vor- oder rückwärts über beliebig viele unbefetzte Felder. — Er bestreicht also vom Feld e4 aus die Linien e4 bis a8 oder e4 bis h7, ferner bis h1 und bis b1. Er bleibt also stets auf Feldern von der ursprünglichen Farbe seines Standfeldes. Es kann demnach der Königsläufer der Weißen (auf f1) nie die weißen

Felder des Brettes verlassen, der Damenläufer (auf c1) nie die schwarzen. Umgekehrt steht der Königsläufer der schwarzen Partei (auf f8) auf schwarzem, der Damenläufer (auf c8) auf weißem Feld.

Die Dame verbindet die Bewegung des Turmes mit der des Läufers, kann also geradeaus und in schräger Richtung sich bewegen. — Steht sie z. B. auf e4, so sind es acht Hauptrichtungen, nach denen sie ziehen könnte. Sie kann in gerader Richtung nach e8, h4, e1, a4 ziehen, oder sich in schräger Linie nach a8, h1, b1 oder h7 bewegen.

Der König zieht und schlägt in jeder Richtung auf das nächste Feld. — Er vermag also von dem Feld e4 aus in seinem nächsten Zug auf eins der Felder d5, e5, f5, f4, f3, e3, d3, d4 zu gelangen. Steht der König am Rand, z. B. auf e1, so hat er nur fünf Felder, nämlich d1, d2, e2, f2, f1 zur Verfügung, in der Ecke, z. B. h1, nur drei Felder: g1, g2, h2.

Einmal in jedem Spiel kann der König einen Doppelschritt thun, und zwar in Verbindung mit einer gleichzeitigen Bewegung des Turmes. Dieser Doppelzug, Rochade genannt, ist jedem Spieler gestattet, jedoch unter folgenden Einschränkungen:

1. die rochierenden Stücke dürfen noch nicht bewegt worden sein;
2. die Felder zwischen Turm und König müssen leer sein;
3. es darf weder das Standfeld des Königs von einer feindlichen Figur bedroht sein, noch auch das von ihm übersprungene; selbstverständlich darf auch das Feld, auf welches er nach der Rochade zu stehen kommt, nicht unmittelbar dem Angriff einer feindlichen Figur ausgesetzt sein. Dies vorausgesetzt, kann also der König von e1, bez. 8, nach g1 (8) rücken, und es nimmt dann der Königsturm das übersprungene Feld der f-Linie ein. Es ist dies die Rochade nach der Königsseite oder die kurze Rochade, in der Notation der Züge dargestellt durch das Zeichen 0 — 0. Die Rochade ist jedoch auch nach der Damenseite hin erlaubt, und zwar nimmt hier nach Ausführung des Zuges der König das Feld c1 (8), der Damenturm das Feld d1 (8) ein; man bezeichnet diesen Zug mit dem Namen lange Rochade (0 — 0 — 0).

Der Bauer geht, im Gegensatz zu den Offizieren, nur vorwärts in das nächste, gerade vor ihm gelegene Feld. Er ist also in seiner Gangweise am meisten beschränkt; von e4 aus kann er z. B. nur auf das Feld e5 ziehen, ist dieses jedoch von einem Stein der feindlichen Partei besetzt, so ist er in seiner Bewegung gehemmt, da er nur in schräger Richtung schlagen darf, es könnte also ein Zug nur dann mit ihm ausgeführt werden, wenn entweder auf f5 oder d5 ein feindlicher Stein sich befände. Von seinem ursprünglichen Standfeld aus kann indessen ein Bauer auch zwei Schritte vorwärts thun. Es ist dem Spieler überlassen, z. B. den Bauer e2 entweder sofort auf das Feld e4, oder auch ihn nur bis e3 vorgehen zu lassen. Rückt im Lauf des Spieles ein Bauer aus seiner ursprünglichen Stellung zwei Schritte vorwärts, z. B. von e2 nach e4, und käme hierbei neben einen feindlichen Bauer (auf f4 oder d4) zu stehen, so ist es dem Führer

der Gegenpartei in seinem nächsten Zug, aber nur in diesem, freigestellt, diesen vorbeigegangenen Bauer mit seinem Bauer d4, bez. f4 schräg vorwärts (nach e3) zu schlagen, als habe derselbe nur diesen einen Schritt gethan. Dieses Schlagen nach dem Vorbeigehen wird, wenn es sich darbietet, zu einem gezwungenen Zug, falls kein anderer geschehen könnte. Erreicht ein Bauer in seinem Vorgehen die Offiziersreihe des Gegners, so erhält er nach freier Wahl seines Besitzers unmittelbar und unwiderruflich für diesen die volle Wirksamkeit eines Offiziers, z. B. der Dame, eines Turmes, und zwar ohne Rücksicht darauf, ob diese Stücke bereits während des Spieles verloren sind oder nicht.

Es ist bereits bei der Rochade hervorgehoben worden, daß der König kein Feld betreten darf, welches im Wirkungsbereich einer feindlichen Figur liegt; er muß aber auch jedem gegen ihn gerichteten Angriff weichen, falls nicht durch Schlagen des angreifenden Steines oder durch Dazwischentreten eines Steines des eignen Heerlagers der Angriff unterbrochen wird. Durch diese Bestimmung wird seine freie Bewegung sehr eingeschränkt. In der Notation der Züge wird der von einer Figur erfolgende Angriff auf den König durch ein Kreuz (+) bezeichnet. Stellt man z. B. auf dem leeren Schachbrett den weißen König auf das Feld e1, einen schwarzen Turm auf das Feld a2, so kann der König die zweite Reihe nicht betreten, da er sich sonst dem Angriff des dieselbe beherrschenden Turmes aussetzen würde. Stände der schwarze Turm auf a1, so könnte sich der weiße König durch ein Vorrücken auf die zweite Reihe oder durch Dazwischenziehen einer andern Figur, z. B. eines Läufers von e2 nach d1, dem Angriff entziehen. Stände ferner z. B. der schwarze König auf e6, ein weißer Turm auf e5, so könnte der schwarze König den Angriff des weißen Turmes durch Schlagen abwehren, anders jedoch, wenn dieser Angriff unter dem Schutze des auf e4 stehenden weißen Königs geschähe. Durch das Schlagen würde sich hier der schwarze König dem Angriff des weißen aussetzen. Wäre das Feld e5 unbesezt, so könnte doch keiner der beiden Könige die Felder d5, e5, f5 betreten, weil sie sonst dem gegenseitigen Angriff ausgesetzt wären. Es folgt hieraus, daß beide Könige sich vermöge ihrer Gangweise einander nie zu nahe treten können.

Man nennt eine derartige Stellung, in welcher beide Könige einander gegenüberstehen und die zwischen ihnen befindlichen drei Felder sich gegenseitig verwehren, die Opposition der Könige, deren Erreichung im Endspiel, wo der König selbst oft thätig mit eingreift, nicht selten für den Ausgang des ganzen Spieles maßgebend wird.

Daß sich an den König überhaupt die Entscheidung des Spieles knüpft, ist bereits erwähnt worden; auf seiner unabwendbaren Bedrohung seitens der Gegenpartei beruht der Sieg der letzteren. Dieser Zustand des Königs, in welchem er dem Angriff einer feindlichen Figur nicht mehr entzogen werden kann, wird Matt oder Schachmatt genannt, in der Notation dargestellt durch ein Doppelkreuz (≠). In der auf folgendem Diagramm

(Fig. 114) abgebildeten Stellung kann die weiße Partei, falls sie zu ziehen hat, durch die Bewegung ihres Turmes von a1 nach a8 den schwarzen König angreifen und sofort mattsetzen, weil er dem Angriff dieses Turmes, der von dort die Reihe a8 bis h8 bestreicht, weder auf eines der Felder d8 und f8, noch auf die Felder d7, e7, f7, welche der weiße König beherrscht, auszuweichen vermag. Wäre aber in der gegebenen Stellung Schwarz am Zug, so könnte er durch den Zug seines Turmes von h2 nach d2 im voraus dem mattdrohenden Angriff des weißen Turmes begegnen, weil hiernach, im Fall nun Weiß Ta1—a8 zöge, der schwarze Turm durch den Zwischenzug Td2—d8 das Schach decken, d. h. den Angriff des weißen Turmes auf den schwarzen König unterbrechen und somit abwehren würde. Außerdem könnte auch Schwarz an Stelle von Th2—d2 durch Th2—h6 seinerseits den weißen König angreifen und zum Rückgang von der sechsten auf die fünfte Felderreihe nötigen, worauf der schwarze König die siebente Reihe, also eines der Felder d7, e7, f7, wieder zur freien Verfügung erhielte.

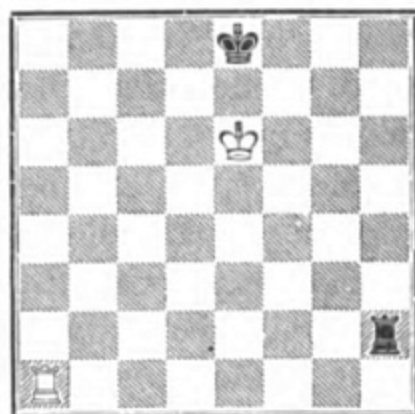


Fig. 114.

Ein andres nicht minder einfaches Beispiel der Mattstellung ergibt sich, wenn man beim Stand der beiden Könige auf e6 und e8 anstatt der Türme die weiße Dame und zwar auf das Feld e2 aufstellt. Wie hat in dieser Stellung die weiße Partei zu ziehen, um in ihrem nächsten Zug den feindlichen König matt zu setzen? Die Antwort lautet: die weiße Dame zieht nach e5, worauf der schwarze König, nunmehr am Zug, entweder nach d8 oder f8 gehen könnte. Im ersteren Fall würde die Dame durch den Zug De5—b8, im zweiten Fall durch De5—h8 den feindlichen König matt setzen.

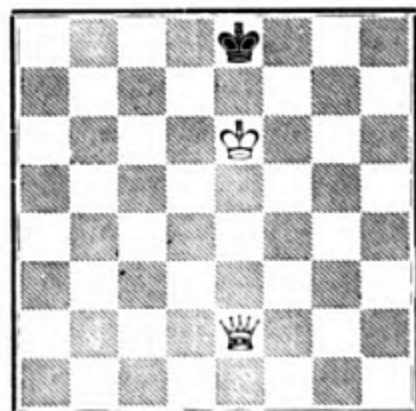


Fig. 115.

Hat man sich nun durch Übungen den Begriff des Matt klar gemacht, so entsteht die Frage, wie in dem wirklichen Spiel dieses Ziel zu erreichen sei. Denn wenn man die von S. 273 bekannte, so wohl verschanzte Aufstellung der Könige inmitten ihrer Heerlager betrachtet, so leuchtet von selbst ein, daß jener Endzweck nicht ohne weiteres ins Auge zu fassen ist. Die beiderseitigen Heere stehen im Anfang einander noch zu fern und werden vorläufig den eignen König gegen Angriffe feindlicher Steine schützen können. Erst nach mehr oder minder gelungener Entfernung solchen Schutzes durch vorteilhaftes Schlagen feindlicher Figuren wird der hierdurch entblößte König mit Erfolg angegriffen werden können.

Bei einigermaßen regelrechtem Verlauf des Spieles wird sich aber erst eine Schwächung der Streitkräfte vor erfolgreichem Angriff gegen den feind-

lichen König nötig machen, und hierbei ist es für das Schlagen sowie für den gegenseitigen Austausch von Steinen erforderlich, zu wissen, welche Figur man für eine andre des Gegners hingeben kann, oder in welchem Fall man eine Figur dem Angriff eines feindlichen Steines aussetzen darf. Daß unter allen Figuren die Dame den größten Tauschwert hat, leuchtet aus ihrer großen Bewegungskraft von selbst ein. Man kann sie daher in der Regel nur gegen die feindliche Dame selbst hingeben. Ihr zunächst steht an Wert der Turm, welcher im allgemeinen für ebenso stark gilt als Läufer oder Springer und ein Bauer. Läufer und Springer gleichen sich an Wert aus, so daß man ohne Nachteil Läufer gegen Springer oder umgekehrt austauscht; beide bezeichnet man im Gegensatz zum Turm mit dem Ausdruck leichte Offiziere. Der an Wert geringste Stein ist der Bauer; ungefähr drei Bauern gelten einem leichten Offizier (Läufer oder Springer) gleich. Für die Hauptfigur des Spieles endlich, den König, der niemals geschlagen wird, gibt es keinen Tauschwert.

Bei dem gegenseitigen Angriff der Figuren hat nun der Tauschwert folgenden Sinn. Wird z. B. ein Springer von einem feindlichen Läufer angegriffen, so ist es nicht notwendig, jenen Springer diesem Läuferangriff zu entziehen, sondern man kann auch eine andre Figur so stellen, daß letztere den feindlichen Läufer wieder schlagen könnte, falls er den Springer nehmen sollte. In solchem Fall schützt man also oder verteidigt oder deckt den Springer. Wird dagegen die Dame oder ein Turm von einer feindlichen Figur niederen Ranges (von einem leichten Offizier oder Bauer) bedroht, so wäre es nachteilig, decken zu wollen; man muß dann vielmehr die höheren Steine dem Angriff der feindlichen niederen Figuren entziehen, wenn man nicht mit einer Figur gleich niederen Ranges einen Angriff gegen die feindliche Dame oder den Turm richten kann. Erfordert es eine bestimmte Stellung, daß man eine höhere Figur (z. B. den Turm) gegen eine niedere (Springer oder Läufer) hingibt, so bringt man das sogenannte Opfer der Qualität, welches mitunter einen schon eingeleiteten Angriff wesentlich fördern kann.

Für die Ausübung des praktischen Spieles sind durch Herkommen bestimmte Regeln zu allgemeiner Annahme gelangt, welche von den Meistern des Spieles und besseren Spielern, ferner in Turnieren, streng beobachtet zu werden pflegen und auch in den Spielordnungen der Schachgesellschaften Eingang gefunden haben; insbesondere ist ihre strikte Durchführung für alle die Spiele, bei denen um einen gewissen Einsatz seitens der Spieler selbst oder seitens dritter Personen gekämpft wird. Für den vorliegenden Zweck genügt es, die nachfolgenden wesentlichen Bestimmungen hieraus sich einzuprägen und zu beobachten.

Der Anzug, mit welchem in der Regel die Führung der weißen Steine verbunden ist, wird durch das Loß bestimmt; er wechselt bei einer Reihe von Spielen zwischen denselben Gegnern mit jeder folgenden Partie, wobei jedoch die sogenannten nichtigen Spiele unberücksichtigt bleiben. Wird

über die Dauer der Bedenkfrist für die einzelnen Züge oder für eine gewisse Anzahl von Zügen ein bestimmtes Zeitmaß verabredet, so bewirkt dessen Überschreitung seitens einer Partei, mag dieselbe noch so vorteilhaft stehen, sofort für sie den Verlust der bezüglichen Partie. Zur Kontrolle der von jedem Spieler zur Ausführung seiner Züge verbrauchten Zeit benutzt man in der Regel für jede Partei eine sogenannte Weckeruhr, die solange als der eine Spieler über seinen zu machenden Zug nachsinnt, im Gang bleibt, nach erfolgtem Zug aber, bis der Gegner seinerseits gezogen hat, durch Umlegen zum Stillstand gebracht wird.

Berührt der Spieler einen Stein, so ist er verpflichtet, ihn zu ziehen, oder wenn es ein Stein des Gegners ist, ihn zu schlagen, außer er bemerkt vorher ausdrücklich, er rücke nur zurecht (*j'adoube*). Kann der Stein nicht gezogen, bez. geschlagen werden, so hat der König einen Strafzug zu thun, wobei er jedoch nicht rochieren darf. Dasselbe hat zu geschehen, wenn ein Spieler einen gegen die Regeln über den Gang der Steine verstoßenden Zug thut. Kann der König nicht ziehen, ohne sich einem Schach auszusetzen, so hat das Berühren eines Steines keine Folgen, bez. der unrichtige Zug wird einfach zurückgenommen.

Dem durch Mattsetzung zu erzielenden Gewinn der Partie gilt es gleich, wenn der Gegner das Spiel vorher als verloren aufgibt, oder wenn er im Fall einer Abbrechung desselben sich nach Ablauf einer vorher festgesetzten Frist weigert, das Spiel fortzuführen.

Bei dreimaliger ununterbrochener Wiederholung derselben Züge oder Zügereihen kann jeder Spieler die Partie als unentschieden (*remis*) aufheben. Dasselbe ist der Fall, wenn im Endspiel innerhalb einer Reihe von 50 Zügen der Gegner das Matt nicht erreicht hat. Die begonnene Abzählung verliert jedoch ihre Kraft, bez. hat von neuem zu beginnen, sobald innerhalb derselben irgend ein Stein von einer Seite geschlagen wird.

Diese Regeln finden auch unter ungleich starken Spielern, deren stärkerer dem schwächeren, sei es durch Entfernung eines Bauern (des Königsläuferbauern), verbunden mit der Vorgabe eines oder zweier Züge, oder durch Entfernung eines Offiziers, einen Vorteil einräumt, ihre Anwendung.

Die Partie.

Für die Eröffnung der Partie kommt es vor allem darauf an, daß jede Partei ihre Streitkräfte in geeigneter Weise gruppiert, um einen Angriff gegen den feindlichen König ins Werk zu setzen. Da jede Partei an Figuren gleich stark und es im allgemeinen leichter ist, genügende Kräfte zur Deckung des Königs herbeizuholen, als solche zum erfolgreichen Angriff rasch zu sammeln, so wird ein solcher erst nach einer Schwächung des Gegners, sei es durch vorteilhafte Placierung der eignen Figuren, indem wir den Gegner in seinen Operationen auf einen geringeren Raum beschränken, sei es durch Ablenkung der gegnerischen Kräfte zum Schutz nur scheinbar bedrohter Punkte, sei es durch die Eroberung feindlicher Stücke, gelingen.

Anderseits wird der Gegner nicht nur das Bestreben haben, unsere eignen Angriffe zurückzuweisen, sondern womöglich selbst zu diesem vorzugehen. Es ist daher von jedem Spieler, auch von dem, der den Anzug hat, das Augenmerk auf die Sicherung des eignen Königs und des von ihm allein gedeckten schwächsten Punktes der gegenseitigen Aufstellung (f2, bez f7) zu richten, gegen welche letzteren Angriffe am ehesten abzielen.

Bei genügender Aufmerksamkeit wird es daher die Regel sein, daß sich vor Erreichung des Endzieles der Partie ein verwickelter Kampf zwischen den einzelnen Figuren abspielt, während dessen mehr oder minder Figuren geschlagen werden, und erst wenn es zu einem größeren gegenseitigen Abtausch der Steine gekommen ist, so daß sich nur noch wenige Figuren auf dem Brett befinden, wird sich ein Resultat erzielen lassen im sogenannten Endspiel.

An der Hand einer von beiden Seiten möglichst korrekt gespielten Partie werden wir im folgenden den Leser mit den Erfordernissen eines guten Angriffs, bez. der Verteidigung bekannt machen.

Man bringe zu diesem Zweck sämtliche Figuren in der bekannten Anfangsstellung auf das Brett und nehme an, daß man die weißen Steine führe, da sich hierbei die von a1 ihren Anfang nehmende Notation bequemer handhaben läßt. Wir beginnen, wie üblich, mit nur einem Zug für beide Parteien, da die von manchen Spielern noch geübte Unsitte, sogleich im Anzug zwei Züge zu machen, von den Meistern und besseren Spielern durchaus verworfen ist. Zunächst lassen wir die weiße Partei ihren Königsbauern zwei Schritte vorziehen, also den Zug

1. e2 — e4

thun. Dieser Anzug ist im allgemeinen der beste, den der Spieler thun kann, da er hierdurch zwei wichtigen Steinen, der Dame und dem Königsläufer, Ausgang gewährt. Manche Spieler pflegen zwar lieber mit dem Zug des Damebauern (1. d2 — d4) zu beginnen, dies Verfahren ist jedoch weniger offensiv, da hierbei der Königsläufer, welchem für den Anfang des Spieles die Rolle als wichtigste Angriffsfigur gewöhnlich zuerteilt wird, noch eingeschlossen bleibt.

Fragen wir nun, was die schwarze Partei auf den obigen Zug der Weißen entgegnen soll, so ergibt sich zunächst aus denselben Rücksichten wie für den Anziehenden als bester Anzug die gleiche Bewegung des Königsbauern, also

1. e7 — e5.

Will der Nachziehende den hier gewählten Anfang vermeiden, so stehen ihm als Antworten von Wichtigkeit nur die drei Anfänge 1. . . d7 — d5, worauf sich jedoch nach dem Abtausch der beiden aufgezogenen Bauern (durch e4 × d5, Dd8 × d5) die schwarze Dame dem Angriff des weißen Springers (Sb1 — c3) aussetzt und mit Zeitverlust zurückgehen muß, ohne daß dem weißen Läufer das Feld c4 zum Angriff auf f7 verwehrt wäre.

Sicherer, und in der Praxis auch viel geübt, sind die Entgegnungen 1... c7 — c5 (Sizilianische Partie) und 1... e7 — e6 (Französische Partie), in deren Verlauf bei nur einigermaßen fehlender Aufmerksamkeit seitens der Weißen, der Angriff auf Schwarz übergehen kann. Wird trotzdem von Weiß in den meisten Fällen, wie auch hier geschehen, die Eröffnung e2 — e4 gewählt, so geschieht dies hauptsächlich in der Erwartung, daß e7 — e5 folgen werde, da diese Entgegnung zu den lebhaftesten und somit am meisten Interesse gewährenden Figuren-Spielen führt. Nachdem der gewünschte Gegenzug geschehen, setzt Weiß das Spiel fort durch die Entwicklung seiner Offiziere auf der Königsseite:

2. Sg1 — f3 Sb8 — c6,

der beste Gegenzug auf den Angriff der Weißen.

3. Lf1 — c4 Lf8 — c5.

Die bisher geschehenen Züge bilden den Anfang der „Italienischen Partie“. Weiß wählt als Fortsetzung:

4. c2 — c3

wodurch es die Bildung eines Bauern-Zentrums anbahnt, um mit dessen Hilfe später einen Druck auf das schwarze Spiel auszuüben und sich damit den Vorteil des Angriffes zu erhalten. Schwarz entgegnet:

4. d7 — d6

5. d2 — d4 e5 × d4

6. c3 × d4 Lc5 — b6.

Weiß könnte nun mit 7. Sb1 — c3 in der Entwicklung seiner Figuren fortfahren; in dieser, im Jahr 1843 zwischen den Schachgesellschaften zu Paris und London durch Korrespondenz gespielten Partie geschah jedoch:

7. h2 — h3,

wodurch Weiß dem von Schwarz etwa beabsichtigten Zug Lc8 — g4, mit welchem der für den Schutz des Zentrums wichtige Springer f3 angegriffen würde, vorbeugen wollte.

7. Sg8 — f6

8. Sb1 — c3 0 — 0

9. 0 — 0

Die Partie zeigt jetzt die in nebenstehendem Diagramm verzeichnete Stellung, in welcher Schwarz durch den Zug Sf6 × e4, mit der Fortsetzung 10. Sc3 × e4, d6 — d5; 11. Lc4 × d5, Dd8 × d5 es hätte vorziehen sollen, die gefährdende weiße Mitte aufzulösen. Es zog jedoch

9. Tf8 — e8

und kann nun nach der Fortsetzung



Fig. 116. Stellung nach dem 9. Zug von Weiß.

10. a2 — a3

das Versäumte nicht mehr nachholen, da jetzt auf 10. Sf6 × e4 folgen würde: 11. Sc3 × e4, Te8 × e4; 12. Lc4 × f7 †, Ke8 × f7, und Weiß hätte durch 13. Sf3 — g5 † nebst Sg5 × e4 für seinen leichten Offizier den gegnerischen Turm gewonnen. Noch schwächer als 11. Te8 × e4 wäre d6 — d5, da Schwarz nach den gegnerischen Zügen Sf3 — g5 mit folgendem Dd1 — h5 dem über ihn hereinbrechenden verderblichen Angriff von Weiß nicht hätte entgehen können, er zieht daher:

10. h7 — h6
11. Tfl — e1 a7 — a6.

Der Plan von Schwarz geht dahin, den Bauer f7 vorzurücken und ihn gegen e4 abzutauschen, er öffnet daher dem Läufer b6 das Feld a7, um ihn, nachdem der Springer das Feld f6 verlassen und Weiß den Zug Sc3 — d5 gethan, dorthin zurückzuziehen und vor dem andernfalls eintretenden Abtausch zu bewahren.



Fig. 117.

12. b2 — b4 Te8 — e7
13. Ta1 — a2 Lb6 — a7.
14. Ta2 — e2.

Weiß hat jetzt (vergl. nebenstehendes Diagramm) seine sämtlichen Offiziere zur wirksamen Unterstützung seiner Mittelbauern herbeigeholt und sie so vorteilhaft geordnet, daß der Angriff nachher mit allen vorhandenen Streitkräften unternommen werden kann. Dabei ist, obgleich die Weißen die Mitte des Brettes noch nicht überschritten haben, die Stellung von Schwarz ungemein eingengt, und auch der jetzt wieder versuchte Vorstoß von f7 zur Sprengung der Mitte erweist sich als unausführbar.

14. Sf6 — h7 17. Dd1 — b3 Sf8 — e6
15. Sc3 — d5 Te7 — e8 18. Sf4 × e6 f7 × e6
16. Sd5 — f4 Sh7 — f8 19. Lc1 — b2.

Dieser Läufer ist nicht nur zur Deckung des Punktes d4 bestimmt, sondern er richtet auch in Verbindung mit dem zweiten Läufer einen lästigen Angriff gegen den Rochadeflügel des Gegners.

19. Sc6 — b8 21. Db3 — c2 Te8 — e7
20. a3 — a4 Lc8 — d7 22. Lc4 — a2.

Der Angriff des Läufers ist aus der Ferne ebenso wirksam als von Feldern aus, welche im Bereich gegnerischer Angriffe liegen.

22. Sb8 — c6
23. Lb2 — c3 Te7 — f7
24. d4 — d5 Tf7 × f3.

Schwarz opfert die Qualität, um nach dem Gegenzug g2 × f3 die infolge des vorgerückten h-Bauern in der weißen Stellung vorhandene

Schwäche auszunutzen und die Partie durch immerwährendes Schachbieten zum Remis zu führen, welchem Weiß sowohl nach 25. . . . Dd8 — h4; 26. d5 × e6, Dh4 — g3† u., als durch 25. . . . e6 × d5; 26. e4 × d5, Dd8 — g5†; 27. Kg1 — h1, Sc6 × b4; 28. Lc3 × b4, Dg5 — h4 u. f. w. nicht entgehen kann. Durch den richtigen Gegenzug von Weiß

25. d5 × e6

wird jedoch der Erfolg des Angriffes vereitelt.

25. . . . Dd8 — h4

26. e6 × d7† Kg8 — h8

27. La2 — e6 Dh4 — g3.

Die schwarze Dame kann nicht geschlagen werden, weil Bauer f2 durch den schwarzen Läufer a7 gefesselt ist.

28. Lc3 — a1 Ta8 — f8

29. Le6 — f5 La7 — b6,

besser als Sc6 × b4, da nach 30. Dc2 — d2, Tf3 × f2, 31. Te2 × f2, Dg3 × f2†; 32. Dd2 × f2, La7 × f2†; 33. Kg1 × f2, Sb4 — c2; 34. Te1 — c1 Weiß gewinnen muß, bez. nach 30. Dc2 — d2, Kh8 — g8; 31. Dd2 × b4, Tf3 × f2; 32. Te2 × f2, La7 × f2†; 33. Kg1 — f1, Lf2 × e1; 34. Db4 × e1, Dg3 — d3†; 35. Kf1 — g1 bald den Damentausch erzwingen kann und dann infolge seiner beiden Läufer gegen den Turm im Vorteil ist.

30. Dc2 — d2 Tf3 — f4

31. Te1 — c1 Dg3 — g5

32. Kg1 — h2 Tf4 × f2

33. Dd2 × g5 h6 × g5

34. Te2 × f2 Lb6 × f2

35. b4 — b5 a6 × b5

36. a4 × b5 Sc6 — d8

37. Tc1 × c7 Kh8 — g8

38. Lf5 — g6 Lf2 — b6

39. Tc7 — c8 Sd8 — e6

40. Lg6 — e8 Sc6 — d8

41. La1 — b2



Fig. 118. Stand der Partie nach dem 24. Zug.



Fig. 119. Stand der Partie nach dem 41. Zug von Weiß.

und Weiß muß die Partie gewinnen, da Schwarz mit jedem weiteren Zug seine Position verschlechtert.

Das Studium der vorstehend erörterten Partie, sowie der weiter unten gebrachten Beispiele aus der Praxis der hervorragenden Schachmeister, welche noch eine Reihe anderer Eröffnungen zur Darstellung bringen, werden dem gewissenhaften Spieler sicher zur Erhöhung seiner Fertigkeit verhelfen.

Sehr oft, besonders zwischen Spielern von annähernd gleicher Stärke wird es sich ereignen, daß die Entscheidung erst nach dem Abtausch fast aller Stücke durch ein sich dann auf einer Seite herausstellendes Übergewicht erfolgt. Die hauptsächlichsten dieser Endspiele wollen wir hier kurz zusammen-

stellen, da ihre Kenntniß nicht nur notwendig ist, um das Spiel zum Schluß zu führen, sondern da man oft schon im Verlauf der Partie Rücksicht auf das sich möglicherweise darbietende Endspiel nehmen muß, um die günstigste Stellung für dasselbe zu erlangen.

Um das Matt gegen den von allen Steinen entblößten feindlichen König durchzuführen, genügt das Vorhandensein eines Läufers, eines oder beider Springer nicht, die Dame, der Turm, beide Läufer oder Läufer und Springer vereint, sind jedoch hierzu hinreichend.

Als einfaches Endspiel erscheint zunächst der Fall, in welchem die eine Partei mit König und Dame den Sieg zu erringen hat, da nicht selten bei beiderseits ziemlich gleicher Geschicklichkeit der eine Spieler schließlich einen Bauer übrig behält, welchen er in die Dame führt, um mit dieser Dame das Ziel zu erreichen.

Zur Ausführung des Matt von König und Dame gegen den einzelnen König handelt es sich zunächst um die Lösung der Aufgabe, den feindlichen König auf eine Randlinie des Brettes zu treiben. Die Dame schneidet mit Unterstützung ihres Königs dem Gegenkönig die mittleren Felderreihen ab und drängt ihn dadurch an den Rand. Sodann bringt man den eignen König in die Nähe des feindlichen, diesem möglichst gegenüber, worauf das dann leicht zu erzwingende Matt folgen kann. Man hat sich jedoch hierbei davor zu hüten, daß der feindliche König patt gesetzt werde. Als Beispiel stelle man den weißen König auf e3, den schwarzen auf d5, die weiße Dame aber auf c2 und thue folgende Züge: 1. Dc2 — c3, Kd5 — e6; 2. Ke3 — e4, Ke6 — d6; 3. Ke4 — f4, Kd6 — e6; 4. Dc3 — c6†, Ke6 — e7; 5. Kf4 — f5, Ke7 — f7; 6. Dc6 — f6†, Kf7 — e8; 7. Df6 — g7, und die Dame hält den König am Rand fest, da er die siebente Linie, welche sie beherrscht, nicht überschreiten darf. Hätte statt des letzten Zuges (Df6 — g7) etwa Weiß seinen König sofort durch 7. Kf5 — e6 heranbringen wollen, so wäre der schwarze König patt und somit das Spiel nur remis, also für Schwarz noch gerettet worden. Denn da jetzt die Dame von f6 aus die Felder d8 und f8 bedroht, während der weiße König auf e6 die Felder d7, e7 und f7 beherrscht, so hat nun der schwarze König kein Feld frei, auf das er zu ziehen vermöchte.

Nehmen wir nun die vorher verlassene Stellung wieder auf, so hat Schwarz zunächst den Zug der Dame 7. Df6 — g7 durch die Entgegnung 7. Ke8 — d8 zu beantworten und droht hiermit nach der linken Ecke auszuweichen. Es folgt deshalb zunächst 8. Dg7 — b7, wodurch dem Gegner das Feld c8 gesperrt wird. Der schwarze König muß auf das Feld e8 zurückgehen und Weiß kann nun seinen König 9. Kf5 — e6 ziehen, um im nächsten Zug matt zu setzen. Letzteres erfolgt, falls Schwarz nach f8 ausweicht, durch 10. Db7 — f7; geht er aber nach d8, so durch 10. Db7 — d7 oder auch durch 10. Db7 — b8.

Hiernach ist das Matt von König und Dame gegen den einzelnen feindlichen König so leicht zu erzwingen, daß im praktischen Spiel, wenn die

eine Partei noch einen Bauer übrig behält und mit Erfolg zur Dame umwandelt, gewöhnlich der Gegner ohne weitere Fortsetzung die Partie als verloren aufgibt. Es fragt sich nun aber, wie man einen einzelnen übrig bleibenden Bauer mit Erfolg zur Dame zu führen habe. Denn der feindliche König wird sich solchem Vorhaben möglichst widersetzen; auch gibt es nicht wenige Fälle, in denen der feindliche König einem Bauer, selbst wenn dieser von seinem eignen König unterstützt wird, den Eingang in die Dame zu wehren vermag. Wenn nämlich beim Vorrücken eines Bauern seinem König sich der gegnerische König gegenüberstellen, d. h. wie schon früher (S. 276) angegeben, die Opposition zu halten vermag, so wird meist das Spiel remis werden. Es mag nun zunächst an einem Beispiel gezeigt werden, wie die Umwandlung des Bauern zu erstreben ist, sodann an einem andern Fall, wie man sie hindern könnte. Bei der auf nebenstehendem Diagramm gezeigten Stellung zieht Weiß zunächst 1. Kf4 — g5, worauf Schwarz entweder Kg7 — f7 oder Kg7 — h7 antwortet. Im ersteren Fall folgt:

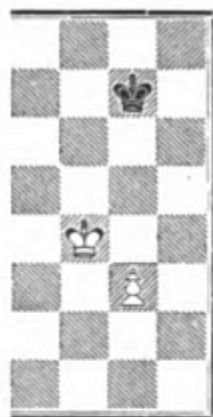


Fig. 120.

- | | | | |
|----------------------------------|----------|------------------------------------|----------|
| 2. Kg5 — h6 | Kf7 — f6 | 7. g5 — g6† | Kf7 — f8 |
| 3. g3 — g4 | Kf6 — f7 | 8. g6 — g7† | Kf8 — f7 |
| 4. g4 — g5 | Kf7 — g8 | 9. g7 — g8 wird Dame, bietet | |
| 5. Kh6 — g6 | Kg8 — f8 | zugleich Schach und wird dann mit | |
| 6. Kg6 — h7 und schneidet das | | Hilfe des eignen Königs den feind- | |
| Feld g8 ab; es folgt 6. Kf8 — f7 | | lichen König leicht matt setzen. | |
| und weiterhin | | | |

Im andern Fall, bei 1. Kg7 — h7 ergibt sich ein ähnliches Spiel:

- | | | | |
|-------------|----------|----------------------------------|----------|
| 2. Kg5 — f6 | Kh7 — h6 | 5. Kf6 — g6 | Kg8 — f8 |
| 3. g3 — g4 | Kh6 — h7 | 6. Kg6 — h7 u. f. w. wie vorhin. | |
| 4. g4 — g5 | Kh7 — g8 | | |

Ginge in beiden Fällen der schwarze König bei seinem zweiten Zug (statt auf f6 oder h6) nach g8 zurück, so zwingt Weiß durch 3. Kg5 — g6 den Gegner zum Verlassen des Feldes g8, um darauf mit seinem König entweder auf f7 oder auf h7 das Feld g8 abzuschneiden und dann in ähnlicher Weise wie vorhin zu gewinnen.

Will man also einen einzelnen Bauer in die Dame führen, so hat man den eignen König vor dem Bauer zu halten, um dem feindlichen König das bezügliche Feld, auf welchem der Bauer in die Dame geht, rechtzeitig abzuschneiden. Gelingt dies nicht, so wird die Partie in der Regel nur remis, wie folgendes Beispiel zeigen möge. In dieser Stellung zieht Weiß 1. Kb2 — c3, worauf Schwarz mit b6 — b5 antwortet. Es folgen nun die Züge:



Fig. 121.

- | | | | |
|-------------|----------|-------------|----------|
| 2. Kc3 — b3 | b5 — b4 | 5. Kc2 — b2 | Kc4 — b4 |
| 3. Kb3 — b2 | Kc5 — c4 | 6. Kb2 — b1 | |
| 4. Kb2 — c2 | b4 — b3† | | |

Böge statt dessen der weiße König nach a1 oder c1, so würde er das Spiel verlieren, weil hierauf der feindliche König auf a3 oder c3 gegangen wäre und dann nach der vorher gegebenen Anleitung das Feld c2 oder a2 gewonnen hätte, wodurch er für seinen Bauer das Feld b1 frei macht.

6. Kb4 — a3 8. Ka1 — b1.
7. Kb1 — a1 b3 — b2†

Nun müßte Schwarz, um seinen Bauer nicht zu verlieren, Ka3 — b3 ziehen, wodurch aber Weiß patt gesetzt, und somit die Partie remis gemacht wird.

Man bemerke hier noch im allgemeinen, daß der Bauer stets zur Dame gehen wird, wenn er ohne Schach die vorletzte Reihe erreicht; gibt er aber dort dem feindlichen König Schach, so kann er nur patt setzen. Zur Probe führen wir hier noch ein Beispiel an, welches ein berühmter italienischer Schachmeister, G. Lolli, aufgestellt hat, und bei welchem die Entscheidung davon abhängt, welche Partei am Zug ist. Beide Könige stehen auf ihren Standfeldern, auf e7 aber befindet sich ein schwarzer Bauer. Schwarz kann hier, wenn er anzieht, nur durch den Zug 1. Ke8 — f7 gewinnen. Es folgt 2. Ke1 — f2, Kf7 — f6; 3. Kf2 — f3, Kf6 — e5;



Fig. 122.

4. Kf3 — e3, e7 — e6 (um den weißen König aus der Opposition zu vertreiben); 5. Ke3 — d3, Ke5 — f4; 6. Kd3 — e2, Kf4 — e4; 7. Ke2 — f2, Ke4 — d3; 8. Kf2 — f3, e6 — e5; 9. Kf3 — f2, e5 — e4; 10. Kf2 — e1, Kd3 — e3; 11. Ke1 — f1, Ke3 — d2 und gewinnt; geht Weiß 10. Kf2 — f1, so folgt 10. e4 — e3 nebst e3 — e2. — Hätte aber Weiß angezogen, so würde sein König bis f4 gekommen und dann stets die Opposition gehalten haben. — Schließlich ist noch zu bemerken, daß ein Turmbauer, oder überhaupt ein Bauer am Rand, nie gewinnen kann,

wenn der feindliche König sich vor ihm befindet, da er ihn zuletzt immer patt setzen wird.

Von solchen Spielendungen, in welchen die stärkere Partei anstatt der Dame oder eines Bauern noch andre Steine gegen den einzelnen feindlichen König übrig behalten hat, kommt zunächst der Fall eines einzelnen Turmes in Betracht. Auch hier vermag die stärkere Partei, und zwar auf jedem beliebigen Randfeld, das Matt zu erzwingen, nämlich in einer solchen Stellung, daß beide Könige einander gegenüberstehen, der Turm aber auf der Randlinie Schachmatt bietet. Man sehe z. B. die schon auf Seite 277 angeführte Mattstellung. Steht aber der schwarze König in der Mitte des Brettes, z. B. auf dem Feld e5, so handelt es sich, ehe man zur eigentlichen Matteredzwingung schreiten kann, um die Lösung der Aufgabe, ihn an den Rand zu drängen. Es geschieht dies dadurch, daß man sich mit dem eignen König nähert und mit dem Turm einzelne Felderzeihen abschneidet, bis der feindliche König auf dem Randfeld angelangt ist.

Die beiden Läufer vermögen mit Hilfe ihres Königs den feindlichen einzelnen König auf jedem Eckfeld oder auch auf dem daneben befindlichen Randfeld matt zu machen. Man merke als Regel, die Läufer nebeneinander zu stellen und somit dem König Reihen von Feldern abzuschneiden. Nun denke man sich den schwarzen König in der Mitte des Brettes auf dem Feld d5, den weißen aber auf f7 und die beiden Läufer auf d8 und h7. Es geschehen folgende Züge:



Fig. 123.

- | | | | |
|----------------------------------|-----------|-----------------------------|----------|
| 1. Ld8 — f6 | Kd5 — d6 | ginge der König nach e8, so | |
| 2. Lh7 — e4 | Kd6 — d7 | folgte Lb7 — c6†, | |
| 3. Lf6 — e5 | Kd7 — c8 | 8. Lc7 — f4 | Kg8 — f8 |
| 4. Kf7 — e6, nicht e7, da dieses | | 9. Lb7 — c6 | Kf8 — g8 |
| patt machen würde; | | 10. Kf6 — g6 | Kg8 — f8 |
| 4. | Ke8 — d8 | 11. Lf4 — d6† | Kf8 — g8 |
| 5. Le4 — b7 | Kd8 — e8 | 12. Lc6 — d5† | Kg8 — h8 |
| 6. Le5 — c7 | Ke8 — f8 | 13. Ld6 — e5‡. | |
| 7. Ke6 — f6 | Kf8 — g8, | | |

Das schwierigste unter allen Figurenmatts ist das Matt von Läufer und Springer gegen den einzelnen König. Es kommt hierbei darauf an, den König nach derjenigen Ecke hinzudrängen, welche von der Farbe des Läufers ist, denn nur dort ist das Matt möglich. Hierbei muß der Springer die Felder angreifen, welche von der entgegengesetzten Farbe des Läufers, diesem also unzugänglich sind. Doch bewege man den Springer möglichst selten, denn seine Manöver erfordern mehr Zeit als die des Läufers, und dieser kann außerdem seine Stellung verändern und doch in derselben Richtung wirksam bleiben. Nicht selten vermag er auf diese Art ein Tempo zu gewinnen. Man denke sich nun den weißen König auf f6, dem schwarzen aber am Rand h7, also möglichst weit von der weißen Ecke entfernt, einen weißen Läufer auf c6 und einen weißen Springer auf e5. Es geschehen folgende Züge:



Fig. 124.

- | | | | |
|-------------|----------|-------------|----------|
| 1. Se5 — f7 | Kh7 — g8 | 3. Le4 — h7 | Kf8 — e8 |
| 2. Lc6 — e4 | Kg8 — f8 | 4. Sf7 — e5 | Ke8 — d8 |
- oder, wie die Veränderung ausführt, Ke8 — f8.

- | | | | |
|-------------|----------|-------------|----------|
| 5. Kf6 — e6 | Kd8 — c7 | 8. Ld3 — e4 | Kc7 — d8 |
| 6. Se5 — d7 | Kc7 — c6 | 9. Ke6 — d6 | Kd8 — e8 |
| 7. Lh7 — d3 | Kc6 — c7 | | |

geht der König nach c8, so folgen ungefähr dieselben Züge von Weiß, nur in andrer Ordnung, d. h. man würde mit Sd7 — c5 beginnen.

- | | | | |
|---------------|----------|---------------|----------|
| 10. Le4 — g6† | Ke8 — d8 | 13. Sc5 — b7† | Kd8 — c8 |
| 11. Lg6 — f7 | Kd8 — c8 | 14. Kd6 — c6 | Kc8 — b8 |
| 12. Sd7 — c5 | Kc8 — d8 | 15. Kc6 — b6 | Kb8 — c8 |

16. Lf7 — e6 †	Kc8 — b8	19. Sc5 — a6 †	Kb8 — a8
17. Sb7 — c5	Kb8 — a8	20. Ld7 — c6 ‡.	
18. Le6 — d7	Ka8 — b8		

Veränderung.

4.	Ke8 — f8	6. Kf6 — e6	Ke8 — d8
5. Se5 — d7 †	Kf8 — e8	7. Ke6 — d6	

und gewinnt wie oben gezeigt ist.

Wenn im Endspiel noch auf beiden Seiten Offiziere sich finden, dann kommt es (abgesehen von der zufälligen, einen Gewinnzwang für die eine Partei enthaltenden Stellung) in der Hauptsache auf das gewöhnliche Wertverhältniß der übrig gebliebenen Stücke an. Hiernach gelten im allgemeinen folgende Sätze:

1. Die Dame allein gewinnt gegen den Turm, auch wenn er noch durch einen Bauer unterstützt ist, und selbstverständlich auch gegen einen leichten Offizier.

2. Die Dame allein hält gegen zwei Türme, sowie gegen Turm nebst Läufer oder gegen Turm nebst Springer remis, und sie wird auch gegen zwei Läufer oder zwei Springer bei richtigem Gegenspiel meist nicht mehr als Remis erreichen, dagegen gewinnt sie häufiger gegen Läufer und Springer.

3. Der Turm gegen einen leichten Offizier kann nur ausnahmsweise, d. h. nur in gewissen Stellungen, gewinnen; gegen zwei leichte Offiziere macht der Turm remis; ebenso meist gegen Turm und Läufer oder Springer. Gegen zwei Läufer und einen Springer wird der Turm in der Regel verlieren, gegen zwei Springer und einen Läufer kann seine Partei Remis erreichen, wenn es ihr gelingt, ihn gegen den feindlichen Läufer abzutauschen, da zwei Springer den einzelnen König nicht zum Matt bringen können.

4. Behält endlich in einem Endspiel jede Partei einen leichten Offizier übrig, so könnte nur bei einem offenbaren Fehlzug des einen Spielers, wenn dieser z. B. seinem zufällig in der Ecke stehenden König das eine Nachbarmfeld durch den eignen Offizier versperre, die andre Partei den Gewinn erreichen, weshalb derartige Spielendungen in der Regel ohne weiteres Spielen remis gegeben werden.

Wir geben im Folgenden zur praktischen Übung eine Anzahl Partien aus der Schachthätigkeit hervorragender Meister des Spieles mit den in der Praxis am meisten vorkommenden Eröffnungen.

Beginnend mit der Königsbauer-Eröffnung e2 — e4, e7 — e5, haben wir zunächst zwei Klassen von Fortsetzungen seitens des Anziehenden zu unterscheiden, je nachdem dieser in seinem nächsten Zug einen Offizier oder einen Bauern bewegt. Von Offizierszügen kommen besonders in Betracht

der Königsäufer und Königspringer, von Bauerzügen die der Nachbarbauern von e2, die Züge d2 — d4, bez. f2 — f4. Beide Züge haben den Zweck, unter Hingabe des gezogenen Bauern sich einen Stellungsvorteil zu verschaffen und mit Hilfe des freigewordenen e-Bauern das feindliche Spiel einzuengen. Man nennt derartige Spiele Gambitspiele (vom italienischen gambetto, Bein); in diesen Spielen wird mit den Gambitzügen dem Gegner sozusagen ein Bein gestellt.

Wir betrachten zunächst den Zug des Königsäufers 2. Lf1 — c4:

1. Partie über das Läuferspiel, aufgestellt von Philidor.

(Aus dem achtzehnten Jahrhundert.)

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Lf1 — c4 Lf8 — c5

Diese Eröffnung, in welcher beide Parteien zunächst ihren Königsäufer herausbringen, wurde von dem Meister des Bauernspieles, Philidor, nachdrücklich für den Anziehenden empfohlen und hauptsächlich zu dem Zweck benutzt, um seine Theorie über das Bauernspiel durchzuführen. Man wird im Verlauf dieser Partie bemerken, wie zunächst Weiß dahin strebt, sich in der Mitte geschlossene Bauern zu bilden und dann einen freien, später unaufhältlich in die Dame (d. h. bis zur ersten Felderreihe des Gegners) vorrückenden Bauern zu erlangen. Diese ganze Spielrichtung wird durch das Streben bezeichnet, die Bauern vor den Offizieren voranzuschieben und sie durch letztere aus dem Hintertreffen thunlichst gedeckt zu halten. Von solchem Gesichtspunkt aus verwarf auch Philidor die Eröffnung des Springerspieles (1. e2 — e4, e7 — e5; 2. Sg1 — f3), bei welchem sofort ein Bauer (der Läufersbauer f2) durch einen davortretenden Offizier (Springer auf f3) verstellt würde.

3. c2 — c3 Sg8 — f6
4. d2 — d4 e5 × d4

5. c3 × d4 Lc5 — b6
6. Sb1 — c3 0 — 0
7. Sg1 — e2 c7 — c6
8. Lc4 — d3 d7 — d5
9. e4 — e5 Sf6 — e8
10. Lc1 — e3 f7 — f6
11. Dd1 — d2 f6 × e5
12. d4 × e5 Lc8 — e6
13. Se2 — f4 Dd8 — e7
14. Le3 × b6 a7 × b6
15. 0 — 0 Sb8 — d7
16. Sf4 × e6 De7 × e6
17. f2 — f4 Se8 — c7
18. Ta1 — e1 g7 — g6
19. h2 — h3 d5 — d4
20. Sc3 — e4 h7 — h6
21. b2 — b3 b6 — b5
22. g2 — g4 Sc7 — d5
23. Se4 — g3 Sd5 — e3
24. Te1 × e3 d4 × e3

Das Qualitätsoffer entspricht dem ganzen Geist dieses Spieles, das weniger auf direkte Angriffsführung gegen den feindlichen König als zunächst auf Erhaltung und Vorrücken der Bauern von Weiß angelegt ist, welche schließlich gegen die Türme von Schwarz entscheidend stark werden.

25. Dd2 × e3 Ta8 × a2
26. Tf1 — e1 De6 × b3
27. De3 — e4 Db3 — e6
28. f4 — f5 g6 × f5
29. g4 × f5 De6 — d5

Schwarz sucht durch dieses Taufschgebot dem drohenden Angriff f5 — f6 nebst De4 — g6 zu begegnen.

30. De4 × d5	c6 × d5	37. e5 — e6†	Kf7 — g6
31. Ld3 × b5	Sd7 — b6	38. f6 — f7	Tg8 — f8
32. f5 — f6	Ta2 — b2	39. Sh5 — f4†	Kg6 — g7
33. Lb5 — d3	Kg8 — f7	40. Lg4 — h5	
34. Ld3 — f5	Sb6 — c4		und Weiß gewinnt durch Führung
35. Sg3 — h5	Tf8 — g8†		des e-Bauern in die Dame.
36. Lf5 — g4	Se4 — d2		

Auf den Zug des Königspringers 2. Sg1 — f3 hat Schwarz die Auswahl zwischen drei guten Entgegnungen: 2. ... Sb8 — c6, in der Praxis am meisten geübt, mit den gebräuchlichsten Fortsetzungen von Weiß: 3. Lf1 — b5 (Spanische Partie), 3. Lf1 — c4 (Italienische Partie, vgl. S. 281), 3. d2 — d4 (Schottisches Gambit); ferner 2. ... Sg8 — f6 (Russische Partie), sowie d7 — d6 (Philidors Verteidigung).

2. Spanische Partie.

Erstes Spiel des Wettkampfes zwischen Steinitz und Tschigorin, 1889:

1. e2 — e4	e7 — e5
2. Sg1 — f3	Sb8 — c6
3. Lf1 — b5.	

Dieser Anfang bildet die spanische Partie oder Spiel des Ruys Lopez, welcher sie zuerst theoretisch behandelte. Der Läufer auf b5 bedroht den feindlichen Damenspringer, welcher sich diesem Angriff indes durch den Zug 3. Sc6 — d4 entziehen und damit seinerseits den weißen Läufer bedrohen kann. Ebenso gut kann jedoch Schwarz in seinem dritten Zug mit Sg8 — f6 antworten oder auch mit a7 — a6 den Läufer von b5 wieder vertreiben. Steinitz, der Führer der schwarzen Steine in dieser Partie, wählt die Fortsetzung

3. d7 — d6,

womit er Weiß ein etwas freieres Spiel einräumt.

4. d2 — d4	Lc8 — d7
5. d4 × e5	d6 × e5
6. 0 — 0	Lf8 — d6
7. Sb1 — c3	Sg8 — e7
8. Lc1 — g5	f7 — f6
9. Lg5 — e3	0 — 0

10. Lb5 — c4†	Kg8 — h8
11. Sc3 — b5	Se7 — c8
12. Dd1 — d2	Dd8 — e8
13. Ta1 — d1	Ld7 — g4

Der Läuferzug ist notwendig, da Weiß durch Sb5 × c7 einen Bauern nebst Positionsvorteil erlangt haben würde.

14. Lc4 — e2	Sc6 — d8
15. c2 — c4	Sd8 — e6
16. h2 — h3	Lg4 — h5
17. c4 — c5	Ld6 — e7
18. Dd2 — d5	De8 — c6

Der beste Zug für Schwarz in dieser Stellung.

19. Le2 — c4	Lh5 — e8
20. a2 — a4	Se6 × c5

Ein Versehen von Schwarz, wodurch die Qualität verloren geht.

21. Le3 × c5	Le7 × c5
22. Dd5 × c6	Le8 × c6
23. Sb5 × c7	Sc8 — d6
24. Lc4 — b3	Lc6 × c4
25. Sc7 × a8	Le4 × f3
26. g2 × f3	Tf8 × a8
27. Td1 — d5	b7 — b6
28. Tf1 — d1	Ta8 — d8
29. Kg1 — g2.	



Fig. 125.

Stand der Partie nach dem 28. Zug.

Besser war hier a4 — a5, wodurch dem Weißen Gelegenheit gegeben worden wäre, ins feindliche Spiel einzudringen. Schwarz schneidet mit seinem nächsten Zug diese Möglichkeit ab:

29.	a7 — a5
30. Lb3 — c2	g7 — g6
31. h3 — h4	Kh8 — g7
32. f3 — f4	e5 × f4
33. Kg2 — f3	f6 — f5
34. Kf3 × f4	Kg7 — f6
35. Lc2 — b3	h7 — h6
36. h4 — h5	g6 × h5
37. Lb3 — c2	Kf6 — e7
38. Td5 — e5†	Ke7 — f8
39. Te5 × f5†	Kf8 — e7
40. Tf5 — e5†	Ke7 — d7
41. f2 — f3	h5 — h4
42. Kf4 — g4	Td8 — g8†
43. Kg4 × h4	Tg8 — g2
44. Lc2 — f5†	Kd7 — c6
45. b2 — b3	

Weiß verzichtet lieber auf den f-Bauer, da er beide doch nicht zu halten vermag.

45.	Lc5 — f2†
46. Kh4 — h3	Tg2 — g3†
47. Kh3 — h2	Tg3 × f3
48. Kh2 — g2	Tf3 — f4
49. Lf5 — e6	Lf2 — c5
50. Le6 — d5†	Kc6 — d7
51. Te5 — e6	Sd6 — f5
52. Ld5 — c4†	Kd7 — c7
53. Td1 — d3	h6 — h5
54. Lc4 — b5	Tf4 — g4†



Fig. 126.

Stand der Partie nach dem 54. Zug.

In seiner Analyse des Spieles führt Steinitz aus, daß er durch den besseren Zug Tf4 — f2† Remis hätte erreichen können, und zwar nach: 55. Kg2 — h3, Lc5 — d6, mit der Drohung Tf2 — h2†; 56. Te6 — e2, Tf2 — f4; 57. Td3 — c3†, Ld6 — c5.

55. Kg2 — h2	Tg4 — h4†
56. Td3 — h3	Lc5 — d6†
57. Kh2 — g2	Th4 — g4†
58. Kg2 — f1	Sf5 — g3†
59. Kf1 — f2	h5 — h4
60. Te6 — h6	Tg4 — f4†
61. Kf2 — g2	Ld6 — e7
62. Th6 — c6†	Kc7 — b7
63. Tc6 — c4	Tf4 — f8
64. Tc4 — d4	Kb7 — c8
65. Td4 — d7	Le7 — d8
66. Th3 — h2	Sg3 — e4
67. Td7 — g7	Se4 — c5
68. Th2 — h3	Ld8 — f6
69. Tg7 — g6	Lf6 — d8
70. Lb5 — c4	Tf8 — f4
71. Th3 — f3	

Jetzt bringt Weiß seinen zweiten Turm ins Spiel und erhält hiermit das Übergewicht über seinen Gegner.

71.	Tf4 — d4
72. Tg6 — g7	Kc8 — b8
73. Tf3 — f7	Td4 — d6
74. Kg2 — h3	Td6 — d2
75. Tg7 — h7	Td2 — d6
76. Lc4 — f1	Sc5 — e6
77. Tf7 — d7	Td6 — c6
78. Kh3 — g4	Tc6 — c7
79. Lf1 — c4	Tc7 × c4

Weiß hat den Gewinn der Qualität hiermit erzwungen, da Schwarz keinen besseren Zug hat.

80. $b3 \times c4$ $Kb8 - c8$
 81. $Td7 - d6$ $Se6 - c5$
 82. $Td6 - c6 \dagger$

Schwarz gibt auf.

Hat Schwarz auf den Läuferzug 3. $Lf1 - c4$ der Weißen mit dem gleichen Zug seines Läufers 3. ... $Lf8 - c5$ der Zugfolge der Italienischen Partie geantwortet, so kann Weiß, wie wir bereits auf S. 281 dargelegt haben, mit 4. $c2 - c3$, oder auch mit $d2 - d3$ oder endlich mit $0 - 0$ fortfahren, er kann aber auch durch den Gambitzug 4. $b2 - b4$ eine an überraschenden Angriffswendungen reiche Fortsetzung des Spieles wählen, welche nach ihrem Erfinder, dem englischen Seekapitän Evans, den Namen Evans-Gambit erhalten hat. Bei der Annahme des Gambits durch $Lc5 \times b4$ gelangt Weiß zu rascher Entwicklung, verbunden mit schnellem Vorrücken seiner Mittelbauern, während Schwarz durch die Züge seines Läufers Zeit verliert.

3. Evans-Gambit.

Partie aus dem Wettkampf zwischen Labourdonnais (Weiß) und MacDonnell (Schwarz) 1883.

1. $e2 - e4$ $e7 - e5$
 2. $Sg1 - f3$ $Sb8 - c6$
 3. $Lf1 - c4$ $Lf8 - c5$
 4. $b2 - b4$ $Lc5 \times b4$
 5. $c2 - c3$ $Lb4 - c5$
 6. $0 - 0$ $d7 - d6$
 7. $d2 - d4$ $e5 \times d4$
 8. $c3 \times d4$ $Lc5 - b6$
 9. $d4 - d5$ $Sc6 - a5$

Diese Fortführung des weißen Spieles gilt auch jetzt noch als stärkste Angriffsweise im Evans-Gambit.

10. $Lc4 - d3$ $Sg8 - f6$.

In der heutigen Meisterpraxis wird die von L. Paulsen gefundene Fortsetzung $Sg8 - e7$ bevorzugt.

11. $Sb1 - c3$ $0 - 0$
 12. $h2 - h3$ $h7 - h6$
 13. $Kg1 - h2$ $c7 - c5$
 14. $Sf3 - d2$ $Lc8 - d7$
 15. $Dd1 - e1$ $g7 - g5$

Dieser Versuch, den weißen f-Bauer von seinem Vorgehen abzu-

halten, scheitert an der kräftigen Fortsetzung des weißen Angriffsspieles.

16. $f2 - f4$ $g5 \times f4$
 17. $Tf1 \times f4$ $c5 - c4$
 18. $Ld3 - c2$ $Lb6 - d4$
 19. $Sd2 - f3$ $Ld4 \times c3$
 20. $De1 \times c3$ $Sf6 - h5$
 21. $Tf4 - h4$ $Sh5 - g7$

Hier treten schon die üblen Folgen der im 15. Zug von Schwarz gewagten Entblößung seines Königsstandes hervor.

22. $Lc1 \times h6$ $f7 - f6$
 23. $Lh6 \times g7$ $Kg8 \times g7$
 24. $e4 - e5$ $f6 \times e5$
 25. $Th4 - h7 \dagger$ $Kg7 - g8$
 26. $Sf3 \times e5$ $Ld7 - f5$

Auf andre Züge von Schwarz, wie z. B. $d6 \times e5$ würde 27. $Dc3 - g3 \dagger$ (oder 27. $Se5 - f7$ u. f. w.) für Weiß entscheiden.

27. $Se5 - f7$ $Lf5 \times h7$
 28. $Sf7 - h6 \mp$

4. Schottisches Gambit.

Gespielt durch Korrespondenz zwischen den Klub zu Edinburgh (Weiß) und London (Schwarz) 1824.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. Sg1 — f3 | Sb8 — c6 |
| 3. d2 — d4. | |

Der dritte Zug der Weißen wurde seitens der schottischen Spieler erstmalig in die Praxis eingeführt und gab Veranlassung zu der Bezeichnung des Spieles als „Schottisches Gambit“.

- | | |
|------------|-----------|
| 3. | Sc6 × d4. |
|------------|-----------|

In neuerer Zeit wird der Zug 3. . . . e5 × d4 vorgezogen, worauf Weiß durch Lf1 — c4 auf die Zuruücknahme des Bauern verzichten, oder mit Sf3 × d4 fortfahren kann, wobei aber Schwarz nicht genötigt ist, in die Zugfolge der vorliegenden Partie einzulassen, sondern sich, und zwar mit Vorteil, entwickeln kann.

- | | |
|--------------|-----------|
| 4. Sf3 × d4 | e5 × d4 |
| 5. Dd1 × d4 | Sg8 — e7 |
| 6. Lf1 — c4 | Se7 — c6 |
| 7. Dd4 — d5 | Dd8 — f6 |
| 8. Sb1 — c3 | Lf8 — b4 |
| 9. Lc1 — d2 | d7 — d6 |
| 10. Lc4 — b5 | Lc8 — d7 |
| 11. Dd5 — c4 | Lb4 — c5 |
| 12. 0 — 0 | 0 — 0 |
| 13. Dc4 — d3 | Sc6 — e5. |

Weiß vermeidet den verlockenden Angriff durch 3. Sc3 — d5 wegen des zum Vorteil von Schwarz möglichen Zuges 13. . . . Df6 — h4 mit der Folge: 14. Sd5 × c7, Ta8 — c8; 14. Sc7 — d5, Sc6 — e5; 16. Dc4 — e2, Ld7 — g4; 17. De2 — e1, Se5 — f3†; 18. g2 × f3, Lg4 × f3; 19. Ld2 — f4, Dh4 — h3; 20. Sd5 — e3, Lc5 × e3 nebst Dh3 — g2 ‡.

- | | |
|--------------|-----------|
| 14. Dd3 — g3 | Ld7 × b5 |
| 15. Sc3 × b5 | c7 — c6 |
| 16. Sb5 — c3 | Se5 — c4 |
| 17. Ld2 — g5 | Df6 — g6 |
| 18. b2 — b3 | f7 — f6 |
| 19. Lg5 — c1 | Dg6 × g3 |
| 20. h2 × g3 | Lc5 — d4 |
| 21. b3 × c4 | Ld4 × c3 |
| 22. Ta1 — b1 | b7 — b6 |
| 23. Tf1 — d1 | Ta8 — e8 |
| 24. Tb1 — b3 | Lc3 — a5. |

Der Läufer von Schwarz hat kein besseres Feld zum Rückzug und ist nun gänzlich vom gefährdeten Königsflügel abgedrängt und zu langer Unthätigkeit verurteilt.

- | | |
|-------------|-----------|
| 25. f2 — f3 | f6 — f5 |
| 26. e4 × f5 | Te8 — e2. |

Schwarz erkennt die drohende Gefahr auf dem Königsflügel nicht, da er andernfalls es vorgezogen haben würde, durch Tf8 × f5; 27. Lc1 — f4, d6 — d5 oder, falls 27. Td1 × d6, so Te8 — e1†, nebst Te1 × c1, das Spiel aufzulösen.

- | | |
|---------------|-----------|
| 27. g3 — g4 | Te2 × c2 |
| 28. Lc1 — f4 | Tc2 × c4 |
| 29. Lf4 × d6 | Tf8 — e8 |
| 30. Tb3 — a3 | h7 — h6 |
| 31. Ld6 — c7 | Te8 — e7 |
| 32. Td1 — d8† | Kg8 — h7 |
| 33. Td8 — c8 | Tc4 — c1† |
| 34. Kg1 — h2 | Te7 — e1 |
| 35. Kh2 — h3 | Te1 — h1† |
| 36. Lc7 — h2 | La5 — c3 |
| 37. f3 — f4 | Lc3 — d2. |

Die in den letzten Zügen von Schwarz versuchten Angriffe haben sich sämtlich als erfolglos erwiesen, und nun ist in dem nachfolgenden meisterhaft durchgeführten Endspiel der Sieg den Weißen gewiß.

38.	g2 — g3	Ld2 — a5
39.	Ta3 — e3	Tc1 — c2
40.	g4 — g5	Th1 × h2†
41.	Kh3 — g4	h6 — h5†
42.	Kg4 — f3	Th2 — f2†
43.	Kf3 — e4	g7 — g6
44.	Tc8 — c7†	Kh7 — g8
45.	Ke4 — e5	Tc2 — c5†
46.	Ke5 — f6	Tc5 × f5†
47.	Kf6 × g6	Tf5 — f8
48.	Tc7 — g7†	Kg8 — h8
49.	Kg6 — h6	La5 — b4
50.	Te3 — e6	Tf8 — f5
51.	Tg7 — h7†	Kh8 — g8

52.	Te6 — g6†	Kg8 — f8
53.	Tg6 × c6	Tf5 — c5
54.	Tc6 — f6†	Kf8 — e8.

Auf Kf8 — g8 würde Matt in zwei Zügen folgen.

55.	g5 — g6	Tc5 — c3
56.	g3 — g4	Lc5 — f8†
57.	Tf6 × f8†	Ke8 × f8
58.	g6 — g7†	Kf8 — f7
59.	Th7 — h8	Tc3 — c6†
60.	Kh6 — h7	

und Weiß gewinnt.

5. Philibors Verteidigung.

Auß einer Reihe zwischen Morphy (Schwarz) während dessen Anwesenheit in London 1858 mit Bird (Weiß) gewechselter Spiele.

1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Sg1 — f3	d7 — d6.

Diesen Zug hielt Philidor für die beste Verteidigung im Königspringerspiel. Er ist jedoch nicht so stark wie Sb8 — c6 und Sg5 — f6, gewährt aber dem Nachziehenden ein sicheres, den Überraschungen, welche andre Varianten des Königspringerspiels bereiten können, vorbeugendes Spiel. Morphy wandte sie gegen Spieler von Ruf gern an.

3.	d2 — d4	f7 — f5
4.	Sb1 — c3	f5 × e4
5.	Sc3 × e4	d6 — d5
6.	Se4 — g3	e5 — e4
7.	Sf3 — e5	Sg8 — f6
8.	Lc1 — g5	Lf8 — d6
9.	Sg3 — h5	0 — 0
10.	Dd1 — d2	Dd8 — e8
11.	g2 — g4.	

Ein Fehlzug, welcher zum Verlust eines Bauern führt:

11.	...	Sf6 × g4
12.	Se5 × g4	Dc8 × h5
13.	Sg4 — e5	Sb8 — c6
14.	Lf1 — e2	Dh5 — h3
15.	Se5 × c6	b7 × c6
16.	Lg5 — e3	Ta8 — b8.

Dieser unscheinbare Turmzug bildet den Anfang einer wohlbedachten Kombination von Schwarz.

17. 0 — 0 — 0.

Weiß glaubt durch die Rochade nach der Damenseite sein Spiel gegen alle Angriffe des Gegners gesichert zu haben, b2 ist gedeckt und sämtliche eigne Offiziere sind zum Angriff auf die feindliche Königsseite versammelt. In dieser Stellung kommt das überraschende Turmopfer

17. Tf8 × f2

welches Weiß mit

18. Le3 × f2

in der Hoffnung auf die Zugfolge Ld6 — a3, nebst 19. Dd2 — e3 annimmt, damit aber Schwarz zu dem beabsichtigten Zug

18. Dh3 — a3!

Gelegenheit gibt (vergl. Diagramm). Die Dame kann nicht geschlagen werden, da sofortiges Matt durch Ld6 × a3 erfolgen würde. 19. Dd2 — g5 führt ebenfalls nach der Entgeg-

nung e4 — e3 zu baldigem Matt, es bleibt daher nur der Zug:



Fig. 127. Stellung nach dem 18. Zug.

Wir wenden uns nunmehr den für Weiß nach dem beiderseits geschehenen Doppelschritt des Königsbauern möglichen weiteren Fortsetzungen durch Bauernzüge zu und betrachten zunächst den das sogenannte Mittलगambit einleitenden Zug 2. d2 — d4. Mit diesem Zug bietet, wie bereits S. 289 erwähnt, Weiß seinem Gegner ein Opfer dar, um durch dessen Annahme seitens Schwarz, verbunden mit den Versuchen desselben, den erreichten Mehrbesitz sich zu erhalten, einen Positionsvorteil zu erhalten und den Angriff sich dauernd zu verschaffen.

6. Mittलगambit.

In der folgenden zwischen den dänischen Meistern Nielsen (Weiß) und Sörensen (Schwarz) gespielten Partie gibt Weiß zwei Bauern preis und erschwert seinem Gegner noch mehr die Verteidigung gegen die rasch zur Entwicklung gebrachten weißen Figuren. Man nennt diese Variante des Mittलगambit auch das Dänische oder Nordische Gambit, weil es von den genannten Meistern zuerst in die Theorie eingeführt wurde.

- | | |
|------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. d2 — d4 | e5 × d4 |
| 3. c2 — c3 | d4 × c3. |

Schwarz braucht auf das zweite ihm gebotene Opfer nicht einzugehen, sondern konnte durch 3. ... d7 — d5 (mit folgenden 4. e4 × d5, Dd8 × d5; 5. c3 × d4, c7 — c5 u. f. w.) oder 3. ... Dd8 — e7 (4. Dd1 × d4, f7 — f5 u. f. w. oder auch 4. Lf1 — c3, f7 — f5 u. f. w.) fortfahren.

- | | |
|-------------|-----------|
| 4. Lf1 — c4 | c3 × b2 |
| 5. Lc1 × b2 | Lf8 — b4† |
| 6. Sb1 — c3 | Sb8 — c6 |

- | | |
|--------------|-----------|
| 19. c2 — c3 | Da3 × a2 |
| 20. b2 — b4 | Da2 — a1† |
| 21. Kc1 — c2 | Da1 — a4† |
| 22. Kc2 — b2 | Ld6 × b4 |
| 23. c3 × b4 | Tb8 × b4† |
| 24. Dd2 × b4 | Da4 × b4† |
| 25. Kb2 — c2 | e4 — e3 |
| 26. Lf2 × e3 | Lc8 — f5† |
| 27. Td1 — d3 | Db4 — c4† |

Auch auf 27. Le2 — d3 würde der gleiche Damenzug gefolgt sein.

- | | |
|--------------|-----------|
| 28. Kc2 — d2 | Dc4 — a2† |
| 29. Kd2 — d1 | Da2 — b1† |

und Schwarz gewinnt.

- | | |
|--------------|-----------|
| 7. Sg1 — f3 | Sg8 — f6 |
| 8. Dd1 — c2 | d7 — d6 |
| 9. 0 — 0 — 0 | 0 — 0 |
| 10. e4 — e5 | Sf6 — g4 |
| 11. h2 — h4 | h7 — h6 |
| 12. Kc1 — b1 | Tf8 — e8. |

Weniger gut wäre die Fortsetzung 12. ... Sc6 × e5, wegen: 13. Sf3 — g5, h6 × g5; 14. h4 × g5, g7 — g6; 15. Sc3 — e4, Lc8 — f5; 16. f2 — f4, Sg4 — e3; 17. f4 × e5, Se3 × c2; 18. e5 × d6, und Schwarz kann das Matt nicht abwenden.

- | | |
|---------------|----------|
| 13. Sc3 — d5 | Lc8 — e6 |
| 14. Sf3 — g5 | h6 × g5 |
| 15. h4 × g5 | Le6 × d5 |
| 16. Dc2 — h7† | Kg8 — f8 |
| 17. e5 × d6, | |

worauf sich folgende Stellung ergibt:



Fig. 128.

Weiß hat jetzt im Interesse des Angriffs beide Springer geopfert, kann indes unter Erhaltung seiner guten Stellung einen Offizier zurückgewinnen.

17. c7 × d6

Nimmt Schwarz 17. ... Dd8 × d6, so folgt 18. Dh7 × g7†, Kf8 — e7; 19. Td1 × d5, Dd6 — g6†; 20. Dg7 × g6, f7 × g6; 21. Th1 — h7†, Ke7 — f8; 22. Th7 — f7†, Kf8 — g8; 23. Td5 — d7, Sc6 — e5; 24. Tf7 — h7† und gewinnt; auch konnte Weiß im 19. Zug mit dem Läufer nehmen, worauf es ebenfalls gewinnt.

- | | |
|---------------|----------|
| 18. Dh7 × g7† | Kf8 — e7 |
| 19. Td1 × d5 | Dd8 — c8 |
| 20. Th1 — e1† | Lb4 × e1 |
| 21. Lb2 — f6† | Ke7 — d7 |
| 22. Dg7 — f7† | Te8 — e7 |
| 23. Lf6 × e7 | Sg4 — e5 |
| 24. Df7 — f6 | Se5 × c4 |
| 25. Le7 × d6 | Sc4 × d6 |
| 26. Df6 × d6† | Kd7 — e8 |
| 27. Dd6 — g6† | Ke8 — e7 |
| 28. Dg6 — f6† | Kc7 — c3 |
| 29. g5 — g6 | |

und gewinnt, da das Matt nicht mehr abzuwenden ist.

Bietet Weiß in seinem zweiten Zug dem Gegner durch f2 — f4 seinen Königsläuferbauer zum Opfer dar, womit das Königsläufergambit eingeleitet wird, so leitet ihn die Absicht, den Königsbauer von Schwarz im Fall der Annahme des Gambit auf das für seine Verteidigung ungünstige Feld f4 abzulenken, wo er auf die Dauer den bequemeren Angriffen von Weiß gegenüber nicht erhalten werden kann, sich selbst aber sucht Weiß hierdurch die Mittelfreien zur eventuellen Bildung eines Bauernzentrums frei zu machen. Schwarz ist zwar nicht gezwungen, das Gambit anzunehmen, kann vielmehr, neben sicheren Ablehnungen, seinerseits ein Gegengambit (durch d7 — d5, Falkbeer-Gambit) geben, die Annahme des von Weiß gebotenen Gambits findet jedoch wegen der reichen Anzahl für beide Parteien äußerst interessanter Spiele fast allgemein statt und kann um so unbedenklicher geschehen, als nach der Ansicht der meisten Theoretiker die Spiele sich bei beiderseits richtiger Fortsetzung teils ausgleichen, teils für Schwarz vorteilhaft gestalten sollen.

Nach der Annahme des Gambit von Schwarz durch e5 × f4 stehen Weiß zwei Fortsetzungen zu Gebot, durch den Zug des Königsläufers 3. Lf1 — c4 oder des Königspringers 3. Sg1 — f3, nach welchen Zügen die betreffenden Spiele benannt werden.

7. Königsläufergambit.

Die sogenannte „Unsterbliche Partie“, gespielt zwischen A. Anderssen (Weiß) und L. Kiezeritzky (Schwarz) im Jahr 1851.

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5 × f4 |
| 3. Lf1 — c4 | Dd8 — h4† |
| 4. Ke1 — f1 | b7 — b5. |

Schwarz gibt mit diesem Zug, um den feindlichen Läufer von seiner Hauptrichtung (nach f7) abzulenken, ein Gegengambit, welches der geistvolle livländische Meister L. Kiezeritzky mit Vorliebe gegen das Läufergambit anzuwenden pflegte, dessen Durchführung ihm jedoch in dieser Partie gegenüber dem genialeren Spiele des deutschen Meisters nicht gelingt.

- | | |
|--------------|----------|
| 5. Lc4 × b5 | Sg8 — f6 |
| 6. Sg1 — f3 | Dh4 — h6 |
| 7. d2 — d3 | Sf6 — h5 |
| 8. Sf3 — h4 | Dh6 — g5 |
| 9. Sh4 — f5 | c7 — c6 |
| 10. g2 — g4 | Sh5 — f6 |
| 11. Th1 — g1 | c6 × b5. |

Weiß opfert seinen Läufer, um einen fein ersonnenen Angriff gegen die feindliche Dame zu unternehmen.

- | | |
|--------------|----------|
| 12. h2 — h4 | Dg5 — g6 |
| 13. h4 — h5 | Dg6 — g5 |
| 14. Dd1 — f3 | Sf6 — g8 |

Dieser Springerzug öffnet zwar der Dame, welche im nächsten Zug durch Lc1 × f4 angegriffen werden sollte, ein Rückzugsfeld, bringt aber das schwarze Spiel in seiner Entwicklung wesentlich zurück.

- | | |
|--------------|----------|
| 15. Lc1 × f4 | Dg5 — f6 |
| 16. Sb1 — c3 | Lf8 — c5 |

Weiß wehrt den Angriff auf seinen Turm mit einem solchen auf die feindliche Dame ab, durch

17. Sc3 — d5

und rückt gleichzeitig mit seinen kleinen Offizieren zum entscheidenden Angriff auf den schwarzen König vor. Schwarz selbst hat jetzt keinen andern Zug als:

17. Df6 × b2,

worauf Weiß mit

18. Lf4 — d6

den schwarzen Läufer von seinem die Königsstellung seiner Partei schützenden Wirkungskreis zu entfernen sucht, indem er den Turm opfert.

18. Lc5 × g1.

Die Partie bietet jetzt die folgende Stellung,



Sta. 129.
Stand der Partie nach dem 18. Zug.

in welcher nun Weiß durch

19. e4 — e5

der schwarzen Dame die Rückkehr zu ihrem Heerlager versperret. Schwarz nimmt nun auch den zweiten Turm

19. Db2 × a1†,

sieht sich aber nach

20. Kf1 — e2

einem heftigen Angriff der weißen Steine auf seinem König ausgesetzt. Was auch jetzt Schwarz ziehen möge, er kann denselben kaum noch vor dem

drohenden Untergang bewahren. Versucht er z. B. Lc8 — b7, so würde 21. Sf5 × g7†, Ke8 — d8; 22. Df3 × f7, folgen und dann Schwarz auch bei Sg8 — h6 wegen 23. Sg7 — e6†, d7 × e6; 24. Df7 — e7†, Kd8 — c8; 25. De7 — c7† dem drohenden Matt nicht mehr entinnen. Auf andre Züge aber, wie 20., Lc8 — a6 (was wohl noch das Beste), könnte zunächst 21. Sd5 — c7† geschehen. Um den letzteren Angriff abzuwehren, zog in der wirklichen Partie Schwarz (Nieserikth)

20. Sb8 — a6

worauf Weiß (Underffen) ein Matt in drei Zügen ausführte:

21. Sf5 × g7† Ke8 — d8
22. Df3 — f6† Sg8 × f6.

Weiß krönt sein geistvolles Spiel, welches dieser Partie den in der Überschrift hervorgehobenen Namen verschafft hat, durch ein glänzendes Damenopfer, dessen praktischer Zweck darauf hinzielt, den das Feld e7 verteidigenden Springer g8 von dieser Richtung abzulenken.

Nach der notgedrungenen Annahme des Damenopfers folgt dann die Entscheidung durch den Schlußzug

23. Ld6 — e7†.

Hat Weiß mit 3. Sg1 — f3 in das Königspringergambit eingelenkt, so leitet Schwarz als beste Fortsetzung die Verteidigung des gewonnenen Bauern durch den Zug g7 — g5 ein, worauf Weiß in seinem Angriff auf die vorgeschobenen Bauern von Schwarz am besten mit h2 — h4 fortfährt und dadurch den Zug g5 — g4 erzwingt, weil ein Schlagen des h-Bauern dem weißen Turm einen Ausweg schaffen und dadurch der weißen Partei einen Stellungsvorteil bereiten würde. Mit seinem fünften Zug kann nun Weiß seinen angegriffenen Springer entweder auf das Feld g5 vorrücken, mit der Absicht ihn zur Erzielung eines kräftigen Angriffs auf f7 zu opfern (Algaiergambit) oder er führt ihn auf e5 (Nieserikthgambit). Dem Schwarzen stehen in seiner Erwiderung hierauf eine größere Anzahl guter Züge zu Gebot (u. a. h7 — h5; Lf8 — g7, von L. Paulsen in der Theorie eingeführt; Sg8 — f6; Sg8 — h6, von Dr. M. Lange empfohlen). Wir geben im folgenden eine durch Korrespondenz gespielte Partie mit der zuletzt angegebenen Verteidigung.

8. Nieserikthgambit.

Weiß	Schwarz
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 × f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. h2 — h4	g5 — g4
5. Sf3 — e5	Sg8 — h6
6. Se5 × g4	d7 — d5
7. Sg4 × h6.	

Weiß verliert durch seine Springerzüge viel Zeit. Besser wäre im

6. Zug ein Verzicht auf den jetzt schon erfolgenden Rückgewinn des geopfert Bauern durch die Fortsetzung d2 — d4 gewesen.

7. Lf8 × h6
8. Dd1 — h5 Dd8 — f6
9. Sb1 — c3 Df6 — g7.

Schwarz droht Damengewinn durch Dg7 — g3† nebst Lc8 — g4†

- | | |
|--------------|-----------|
| 10. Lf1 — e2 | d5 × e4 |
| 11. Sc3 × e4 | Sb8 — c6 |
| 12. c2 — c3 | Lc8 — e6 |
| 13. d2 — d4 | 0 — 0 — 0 |
| 14. g2 — g4. | |

Der Zug des weißen Springers nach g5 hätte die Spiele wieder annähernd ausgeglichen, da nach 14. . . Th8 — e8; 15. 0 — 0 sein König in Sicherheit war. Nach dem Textzug, welcher einen neuen, wie sich jedoch gleich zeigt, erfolglosen Angriff auf den Königsflügel von Schwarz einleiten soll, steht dieser besser.

- | | |
|---------------|----------|
| 14. | Le6 — d5 |
| 15. Dh5 — f5† | Kc8 — b8 |
| 16. g4 — g5 | Th8 — e8 |
| 17. Le2 — d3 | Ld5 × e4 |
| 18. Ld3 × e4 | Sc6 × d4 |

Schwarz bringt, um den Angriff forcieren zu können, ein Springeropfer. Nimmt Weiß dasselbe durch 19. c3 × d4 an, so folgt: 19. . . . Dg7 × d4; 20. Th1 — h2, Te8

× e4†; 21. Ke1 — f1 Dd4 — d1†; 22. Kf1 — g2, Te4 — e2†; 23. Kg2 — h3, Td8 — d8† und Weiß verliert die Dame oder wird matt durch Te1 — g2 ‡.



Fig. 130.
Stellung nach dem 18. Zug.

- | | |
|---------------|----------|
| 19. Df5 — f4 | f7 — f5 |
| 20. Lc1 — e3 | Dg7 — g6 |
| 21. Df4 × e4 | f5 × e4 |
| 22. Le3 × d4 | Te8 — e4 |
| 23. 0 — 0 — 0 | Lh6 — f8 |
| 24. Ld4 × a7† | Kb8 × a7 |
| 25. Td1 × d8 | Lf8 — d6 |

und gewinnt.

Es ist eine Eigentümlichkeit vieler, auch recht starker Spieler, daß sie nicht in der Lage sind, als Nachziehende den der weißen Partie insbesondere in den mannigfaltigen Gambitspielen zu Gebot stehenden oft überraschenden Angriffswendungen die zu ihrer Abwehr nötige Ruhe in der Erwägung der Verteidigungszüge entgegenzusetzen. Für diese empfiehlt sich eine Abweichung von der in den bisher gegebenen Beispielpartien behandelten Antwort auf die Eröffnung 1. e2 — e4, sei es durch den Gegenzug 1. e7 — e6 oder 1. c7 — c5. Beide Eröffnungen sind durchaus sicher, ja die Theorie bezeichnet den zur Französischen Partie führenden Zug 1. e7 — e6 überhaupt als den besten. Bei der Wahl dieses letzteren ist beiden Parteien die Möglichkeit zu raschester Entwicklung ihrer Figuren geboten, z. B. durch die Zugfolge: 1. e2 — e4, e7 — e6; 2. d2 — d4, d7 — d5; 3. e4 × d5, e6 × d5; 4. Sg1 — f3, Sg8 — f6; 5. Lf1 — d3, Lf8 — d6; 6. 0 — 0, 0 — 0; 7. Lc1 — e3, Lc8 — e6; 8. Sb1 — c3, Sb8 — c6; 9. Dd1 — d2, Dd8 — d7; 10. Ta1 — e1, Ta8 — e8 u. s. w., wodurch bei beiderseits völlig gleicher Stellung sämtliche Offiziere entwickelt und zu Verteidigung wie Angriff gleich gut postiert sind, Dr. M. Lange gibt daher dieser Eröffnung den Namen „Normalpartie“. Zwar kann Weiß bereits in seinem

dritten Zug, durch Vorrücken seines Königsbauern von der regelmäßigen Entwicklung abweichend, einen rascheren Angriff einleiten, Schwarz hat es jedoch hierbei sowohl, wie bei andern Abweichungen von der normalen Eröffnung, in der Hand, sein Spiel geschlossen und vor ungestümen Angriffen seitens Weiß gesichert zu halten, wobei er bei nur einigermaßen fehlender Aufmerksamkeit des Gegners seinerseits den Angriff erfolgreich aufnehmen kann.

Bei der Verteidigung durch 1. ... c7 — c5 (Sizilianische Partie) erhält das schwarze Spiel eine gewisse Schwäche durch das Zurückbleiben des Damenbauern, doch wird sich trotzdem bei beiderseits richtigem Spiel ein Ausgleich der Stellungen bewirken lassen.

Wir bringen im folgenden je eine Partie mit beiden Eröffnungen.

9. Französische Partie.

Aus dem Wettkampf zwischen Dr. M. Lange und A. Schmorl.

Lange.	Schmorl.		
1. e2 — e4	e7 — e6	9. Le3 — d4	Db2 — b4
2. d2 — d4	d7 — d5	10. Sb1 — c3	Db4 — a5
3. e4 × d5	e6 × d5	11. Ld4 × f6	Le7 × f6
4. Sg1 — f3	Sg8 — f6	12. Dd1 — e1†	Lc8 — e6
5. Lf1 — d3	c7 — c5	13. Sc3 × d5	Da5 × c5
6. 0 — 0	Lf8 — e7	14. Sd5 × f6†	g7 × f6
7. Lc1 — e3	Dd8 — b6	15. Ta1 — b1	Dc5 — e7
8. d4 × c5	Db6 × b2.	16. Sf3 — d4	Sb8 — c6
		17. Sd4 — f5	Le6 × f5
		18. Ld3 × f5	Sc6 — d8
		19. Tb1 — b3	De7 × e1
		20. Tf1 × e1†	Ke8 — f8
		21. Lf5 — d7	Sd8 — e6
		22. Ld7 × e6	f7 × e6
		23. Tb3 × b7	Ta8 — d8
		24. g2 — g3	e6 — e5
		25. Tb7 × a7	Td8 — d2
		26. Te1 — b1	

Dieser Zug von Schwarz, welcher die Dame desselben zu weit aus dem Spiel entfernt, gibt dem Führer der Weißen Gelegenheit zum siegreichen Angriff. Besser für Schwarz wäre das Schlagen des c-Bauern durch den Läuferzug Le7 × c5 gewesen, obgleich auch dann bei der vorteilhaften Entwicklung von Weiß dieser die bessere Stellung sich bewahrt haben würde.

und Schwarz gibt auf, da auf den Rückzug des Turmes auf d8: 27. Tb1 — b7 folgen und das Spiel für Weiß entscheiden würde.

10. Sizilianische Partie.

Entscheidende Partie um den Ersten Preis im großen Internationalen Schachturnier zu London vom Jahr 1851.

Unger.	M. Wyvill.
Weiß.	Schwarz.
1. e2 — e4	c7 — c5.

Diese Eröffnung soll zuerst von einigen sizilianischen Meistern im 16.

und 17. Jahrhundert angewendet worden sein,

2. Lf1 — c4 Sb8 — c6.

Noch stärker für Weiß wäre 2. Sg1 — f3 nebst 3. Sb1 — c3

und dann d2 — d4, um die Offiziere zu entwickeln und offene Angriffslinien zu erlangen.

- | | |
|--------------|-----------|
| 3. Sb1 — c3 | a7 — a6 |
| 4. a2 — a4 | e7 — e6 |
| 5. d2 — d3 | g7 — g6 |
| 6. Sg1 — e2 | Lf8 — g7 |
| 7. 0 — 0 | Sg8 — e7 |
| 8. f2 — f4 | 0 — 0 |
| 9. Lc1 — d2 | d7 — d5 |
| 10. Lc4 — b3 | Sc6 — d4. |

Weiß zieht den Läufer sogleich zurück, um nicht durch 10. e4 × d5, e6 × d5; 11. Lc4 — b3 dem feindlichen Damenläufer die Linie nach g4 zu öffnen.

- | | |
|--------------|-----------|
| 11. Se2 × d4 | Lg7 × d4† |
| 12. Kg1 — h1 | Lc8 — d7 |
| 13. e4 × d5 | Ld4 × c3. |

Besser für Schwarz wäre hier e6 × d5; 14. Sc3 × d5, Ld4 × b2; Ta1 — b1, Lb2 — g7 nebst Ld7 — c6 u. f. w.

- | | |
|--------------|----------|
| 14. Ld2 × c3 | e6 × d5. |
| 15. Lc3 — f6 | |

Mit diesem Zug hat Weiß eine entscheidend bessere Stellung errungen, da nun der Damenläufer des Weißen auf f6 das schwarze Spiel durchaus lähmt.

15. Ld7 — e6.

Durch diesen nur anscheinend guten Zug schützt zwar Schwarz den Bauer d5, gestattet aber dem Weißen eine glänzende Opferwendung (Hin-



Fig. 131. Stellung des Spieles nach dem 16. Zug von Weiß.

gabe von Turm und Bauer gegen Läufer), welche der weißen Dame den Weg zum entscheidenden Angriff auf den schwarzen König bahnt:

16. f4 — f5 Le6 × f5.

Nähme der Bauer g6 × f5, so würde sofort Dd1 — h5 folgen.

- | | |
|--------------|----------|
| 17. Tf1 × f5 | g6 × f5 |
| 18. Dd1 — h5 | Dd8 — d6 |
| 19. Dh5 — h6 | |

und Weiß erzwingt den Sieg, da nun dem Schwarzen, um den auf g7 drohenden Mattangriff der weißen Dame abzuwehren, nichts übrig bleibt, als den Läufer f6 (Dd6 — f6) zu schlagen, wobei die schwarze Dame verloren geht und dem Weißen die Aussicht entsteht, durch Heranholung seines Damenturmes über f1 und f3 nach h3 einen entscheidenden Angriff gegen den schwarzen König zu erlangen.

11. Abgelehntes Damengambit.

Eine Partie aus dem Wettkampf zwischen Staunton und St. Amant 1843.

- | | |
|------------|-----------|
| St. Amant. | Staunton. |
| Weiß. | Schwarz. |
| 1. d2 — d4 | d7 — d5. |

Die hier beliebte Eröffnung mit dem Damenbauer gibt ein für beide

Parteien sehr sicheres Anfangsspiel, entbehrt aber in der Regel einer lebhaften Angriffsentwicklung. Man rechnet sie zu den sogenannten geschlossenen Spielen, bei denen

zunächst beide Parteien innerhalb ihres eignen Heerlagers durch geeignete Gruppierung ihrer Steine thätig sind und es vorläufig vermeiden, mit einzelnen Steinen zum Zweck direkter Angriffe über die Mitte des Brettes hinaus in die feindliche Schlachtordnung einzudringen. Deshalb führen auch meist derartige Spielanfänge nur zu eintönigen und minder lebhaften Partien, wovon jedoch die vorliegende Partie, welche vom 22. Zug ab an überraschenden Wendungen reich wird, eine vorteilhafte Ausnahme bildet.

2. c2 — c4 e7 — e6.

Schwarz vermeidet es, den zum Opfer gebotenen Bauer mit d5 × c4 zu erobern, weil der hierdurch auf c4 gebrachte Bauer dort nicht nachhaltig geschützt werden kann, während anderseits Weiß seinen Damenbauer im geeigneten Augenblick sichert. Man nennt diese Eröffnung das Damengambit, welches am besten, wie hier geschehen (durch e7 — e6), abgelehnt wird.

3. e2 — e3	Sg8 — f6
4. Sb1 — c3	c7 — c5
5. Sg1 — f3	Sb8 — c6
6. a2 — a3	Lf8 — e7
7. Lf1 — d3	0 — 0
8. 0 — 0	b7 — b6
9. b2 — b3	Lc8 — b7
10. c4 × d5	e6 × d5
11. Lc1 — b2	c5 × d4
12. e3 × d4	Le7 — d6
13. Tf1 — e1	a7 — a6
14. Ta1 — c1	Ta8 — c8
15. Tc1 — c2	Tc8 — c7
16. Tc2 — e2	Dd8 — c8.

Schwarz droht, die Dame (zunächst durch Dc8 — g4) nach dem Königsflügel des Weißen zu bringen, und eröffnet zugleich dem Springer

das Feld d8 zum Übergang nach e6 u. s. w. Der erstgedachten Absicht tritt aber Weiß sofort (durch h2 — h3) entgegen und beutet dann in genialer Weise den ungünstigen Stand der Dame und des Springers von Schwarz aus.

17. h2 — h3	Sc6 — d8
18. Dd1 — d2	b6 — b5
19. b3 — b4	Sd8 — e6
20. Ld3 — f5.	

Durch diesen Zug des Läufers fesselt Weiß den feindlichen Damenspringer, welcher das Feld e6 nicht verlassen darf, ohne seine Dame dem Angriff des fesselnden Läufers (auf f5) von Weiß preiszugeben. Infolge dieses erlangten Vorteils hat nun Weiß eine entschieden bessere Stellung als Schwarz errungen.

21.	Sf6 — e4
21. Sc3 × e4	d5 × e4
22. d4 — d5	e4 × f3
23. Te2 × e6.	

Durch diese tiefberechnete Wendung läßt Weiß die Schwäche in der Stellung der feindlichen Dame auf c8 klar hervortreten. Bei Schlagen des Turmes, durch f7 × e6, würde Schwarz wegen 24. Lf5 × e6 (und Schach) seine Dame verlieren.

23.	Dc8 — d8.
24. Lb2 — f6.	



Fig. 132. Stand der Partie nach dem 24. Zug von Weiß.

Weiß bringt durch dieses Opfer in durchaus meisterhafter Weise das Spiel zur Entscheidung.

Nähme Schwarz den gebotenen Läufer nicht, so würde er, z. B. bei Dd8 — d7, wegen 25. Dd2 — g5, g7 — g6; 26. Dg5 — h6 (oder 25. Dd2 — g5, f7 × e6; 26. Lf5 × e6†) den Verlust ebenfalls nicht mehr abwehren können.

24. g7 × f6.
25. Te6 × d6 Kg8 — g7.

Böge Weiß sofort 25. Dd2 — h6, so würde Schwarz nun f7 — e6 antworten und durch den Turm auf c7 das drohende Matt zu seinem Vorteile abwehren.

Wollte jedoch Schwarz den Turm mit seiner Dame schlagen, also 25. Dd8 × d6 versuchen, so droht Weiß durch 26. Dd2 — h6 matt und erringt hierdurch den Sieg.

26. Td6 × d8	Tf8 × d8
27. Lf5 — e4	f3 × g2
28. Dd2 — f4	Tc7 — c4
29. Df4 — g4†	Kg7 — f8
30. Dg4 — h5	Kf8 — e7
31. d5 — d6†	Ke7 × d6.

Die weiße Partei verfolgt den von ihr errungenen Vorteil in der thünlichst stärksten Weise.

32. Le4 × b7	Kd6 — c7
33. Lb7 × a6	Tc4 — c3
34. Dh5 × b5	

und Weiß gewinnt.

12. Unregelmäßige Eröffnung.

Gespielt zwischen Napoleon I. (Weiß) und Madame de Rémusat (Schwarz) auf Schloß Malmaison am 20. März 1804, in der Nacht, als auf Napoleons Veranlassung der Herzog von Enghien erschossen wurde.

Napoleon. Mad. de Rémusat.

1. Sb1 — c3	e7 — e5
2. Sg1 — f3	d7 — d6
3. e2 — e4	f7 — f5
4. h2 — h3	f5 × e4
5. Sc3 × e4	Sb8 — c6
6. Sf3 — g5	d6 — d5
7. Dd1 — h5†	g7 — g6
8. Dh5 — f3	Sg8 — h6

Hier liegt der Fehler von Schwarz; durch den besseren Zug

Dd8 — e7 würde Schwarz den verfrühten Angriff von Weiß abgeschlagen und sogar einen Springer erobert haben.

9. Se4 — f6†	Ke8 — e7
10. Sf6 × d5†	Ke7 — d6
11. Sg5 — e4†	Kd6 — d5
12. Lf1 — c4†	Kd5 × c4
13. Df3 — b3†	Kc4 — d4
14. Db3 — d3†	

Schachaufgaben.

Ein ganz besonderes Gebiet des Schachspieles bilden die Schachaufgaben, zu welchen vornehmlich die sogenannten künstlichen Endspiele gehören, d. h. willkürlich aufgesetzte oder frei erfundene Stellungen, bei welchen es irgend einer Partei möglich ist, binnen einer gewissen Reihe von Zügen

den Sieg zu erreichen oder auch das Remis zu erzwingen. Da solche oft mit großem Scharfsinn ausgedachte Kompositionen als besondere Feinheit irgend eine mehr oder minder schöne Idee (z. B. die überraschende Aufopferung von wichtigen Steinen, die tiefberechnete Vorbereitung von Angriffen durch unscheinbare Züge und dergl.) enthalten, so machen die Schachaufgaben gleichsam das Kunstgebiet des Schachspieles aus. Die Pflege dieser besonderen Richtung des Schach, welche auch dem einzelnen Schachfreund, der nicht immer Gelegenheit zum praktischen Spiel hat, eine willkommene Unterhaltung bieten kann, ist namentlich in neuerer Zeit durch ihre Aufnahme in vielen illustrierten Wochenblättern sowie durch Preisausschreibungen für die Einlieferung guter Kompositionen und richtiger Lösungen wesentlich gefördert worden.

Als einfachstes Beispiel einer Aufgabe dient das sogenannte erste Matt durch den Springer, z. B. bei dem Stand des weißen Königs auf h1, der weißen Dame auf d5 und eines weißen Springers auf g5; sodann des schwarzen Königs auf h8, der beiden schwarzen Türme auf a8 und c8 und zweier schwarzen Bauern auf g7 und h7. In dieser Stellung kann Weiß mit dem vierten Zug das Matt erreichen, wenn er nach 1. Sg5 — f7†, Kh8 — g8; 2. Sf7 — h6†, Kg8 — h8 nun die Dame auf g8 opfert, um dem König durch Tc8 × g8 das Feld g8 zu sperren, worauf 4. Sg5 — f7† und Matt folgt.

Bei Lösung von Schachaufgaben hat in der Regel die weiße Partei den Anzug und die gestellte Forderung (z. B. eines Matt in zwei, drei oder mehr Zügen) zu erfüllen. Es kommt aber für die Lösung darauf an, die bestmöglichen Züge der Gegenpartei (des Schwarzen) herauszufinden, um zu gunsten dieser Partei das geforderte Ergebnis solange als möglich aufzuhalten; andre minder gute Züge geben zu sogenannten Varianten (der Lösung), die natürlich ebenfalls seitens des Löfers auszuführen sind, Anlaß.

Wir lassen nun zunächst eine Auswahl von Schachaufgaben verschiedener Problemkomponisten in bildlicher Darstellung folgen, an die sich unmittelbar die zugehörigen Lösungen anschließen, und werden dann noch eine besondere Art von Schachaufgaben (den sogenannten Köffelsprung) besprechen.

1. Von Theodor Herlin (Anonymus)
in Vlle.



Fig. 133. Matt in zwei Zügen.

2. Von Samuel Loyd in New York.



Fig. 134. Matt in zwei Zügen.

3. Von H. Chocholous.



Fig. 135. Matt in zwei Zügen.

4. Von Adolf Anderssen.



Fig. 136. Matt in drei Zügen.

5. Von Dr. H. von Gottschall.



Fig. 137. Matt in drei Zügen.

6. V. Graf Pongraz (Einsiedler in Thurnau).



Fig. 138. Matt in drei Zügen.

7. Von Johann Berger.



Fig. 139. Matt in vier Zügen.

8. Von Hermann Lehner in Wien.



Fig. 140. Matt in vier Zügen.

9. Von Joh. Mindwiz in Leipzig.



Fig. 141. Matt in vier Zügen.
Buch der Spiele.

10. Von Dr. Max Lange in Leipzig.



Fig. 142. Matt in fünf Zügen.

11. Von J. Konderik in Prag.

12. Von Dr. R. Bayer in Olmütz.



Fig. 143. Matt in fünf Zügen.



Fig. 144. Matt in fünf Zügen.

Auflösung der vorstehenden zwölf Schachaufgaben.

1. Aufgabe: 1. De4—h1 (deckt zu gleicher Zeit die beiden Türme und hält den Bauer b7 gefesselt); falls nun Ta7×a1, so 2. Dh1×a1≠, falls aber Tb8×h8, so 2. Dh1×h8≠. Zöge Schwarz einen der Türme anders, so wird letzterer von einem der weißen Türme mit Matt geschlagen, z. B. Ta7—a6; 2. Ta1×a6 (da Bauer b7 nicht nach a6† schlagen kann, weil dadurch der schwarze König durch die Dame h1 in Schach käme), ferner Tb8—c8; 2. Th8×c8≠ u. s. w.

2. Aufgabe: 1. Dh3—c8; falls nun Dc5—c4 oder Sa5—c4, so 2. Sb2—d1≠; zieht aber Se5 irgend wohin, so 2. Td2×d3≠; auf sonstige Züge der Dame oder des Läufers folgt das Matt entweder durch 2. Sc7—b5 oder durch 2. Sc7—d5, weil dann die weiße Dame von c8 aus eine der Figuren (Läufer oder Dame des Schwarzen) fesselt.

3. Aufgabe: 1. Lh2—c7, Ta8×h8; 2. Kf1—f2≠, falls 1... Ta8×a1†, so Lh7—b1≠. Ebenso hindert auf jeden andern Turmzug von Schwarz der Läufer ihn am Betreten der h-Linie.

4. Aufgabe: 1. Ta1—e1, Ke3×d4; 2. e2—e4, f4×e5, der Bauer muß en passant schlagen, da Schwarz keinen andern Zug hat; 3. Te1—d1≠.

5. Aufgabe: 1. Lg8—d5, Kd4×d5; 2. Da3—c5†, Se4×c5; 3. Sa6—b4≠.

6. Aufgabe: 1. Le4—f5, Le5×g3; 2. Sa5—b3†, Kd4—e5 (falls Ke3, so 3. Sh6—g4≠); 3. Sh6—f7≠. (Auf 1. g6×f5 folgt: 2. Sh6×f5†, Kd4—e4 (oder c5); 3. Df1—b1≠ (oder b5≠).

7. Aufgabe: 1. Lc5—f2, Sd2 (beliebig, außer nach f3); 2. b4—b5†, Ka6—a5; 3. Lf2—c1†. S deckt; 4. L×S≠. Zieht 1... Sd2—f3, so folgt 2. g2×f3, beliebig; 3. Lf2—e1, beliebig; 4. b4—b5≠.

8. Aufgabe: 1. Da2—a3, Db6—b8† (falls Db6×a6, so 2. Da3—b4≠); 2. Kh8—g7, Db8—b6; 3. Kg7—h7, Db6×a6 (oder Db6b7); 4. Da3—b4≠ (oder 4. Da3—a4≠).

9. Aufgabe: 1. Se4—d6, Lf3×c6; 2. Tc1—d1†, Kd4—c5; 3. Sd6—b7† (Doppelschach) nebst 4. Sb7—a5≠.

10. Aufgabe: 1. Se3×d5†, Sb4×d5; 2. Lc5—e3†, Sd5×e3 (falls Kf4×e3, so 3. Dd7—e6† nebst 4. De6—e4≠); 3. Tc8—c4†, Se3×c4; 4. Dd7—d2†, Sc4×d2; 5. Sc3×d5≠.

11. Aufgabe: 1. Lb6—c5, d3×e2; 2. d2—d4, e4×d3; 3. e3—e4†, Kd6×c5; 4. Sd6×b7† nebst 5. a2—a4, bez. 5. Se1—f3≠. — Falls aber z. B. 1. Kd5×c5, so 2. Sd6×e4†, Kc5—b5 (bei Kc5—d5 folgt 3. De2×d3†, Kd5—e5 nebst 4. Lf5—g6 und 5. Dd3—d6≠); 3. De2×d3†, Kb5—a5; 4. Dd3—d4 nebst 5. Dd4×c5 bez. b4≠.

12. Aufgabe: 1. $Sg6 \times f4$, $d4 \times e3$ (falls $Se5 \times d3$ †, so 2. $Lb1 \times d3$ † u. f. w., und falls $Se5 \times f3$ †, so 2. $g2 \times f3$ † u. f. w.); 2. $Dh6 - e6$, $f7 \times e6$ (falls $Dc7 - c6$ oder $e3 - e2$, so $Sd3 \times e5$ u. f. w.; falls aber $b3 - b2$, so 3. $Sd3 - c5$ † u. f. w.); 3. $Sd3 - c5$ ††, $Ke4 - d4$; 4. $Sf4 \times e6$ †, $Kd4 - c3$; 4. $Sc5 \times a4$ ≠, oder $Kd4 - d5$; 5. $Lb1 - e4$ ≠.

Der Köffelsprung.

Als eine ganz besondere Aufgabe, zu welcher das Schachspiel Anlaß bietet, ist von jeher der Köffelsprung angesehen worden. Man versteht darunter die folgewise Bewegung des Springers (Köffels) über sämtliche 64 Felder des Schachbrettes. Beginnt man z. B. von dem Felde a1 an mit dem Springer zu ziehen, erst nach b3, dann nach d4 u. f. w., so muß der Springer mit dem 64. Feld, das er betritt, alle einzelnen 64. Felder überschritten haben. Derartige Springerführungen über das ganze Brett bildeten schon in vergangenen Jahrhunderten den angenehmen Zeitvertreib eines Geduldsspiels; in neuerer Zeit ist die Aufgabe des Köffelsprunges auch wissenschaftlich und teilweise auch mit Hilfe mathematischer Rechnung behandelt worden. — Man nennt die Köffelsprünge geschlossen, falls das letzte Feld, das der Springer betritt, so liegt, daß er von demselben das ursprüngliche Ausgangsfeld unmittelbar wieder erreichen kann. Ist letzteres z. B. b6, so müßte bei einem geschlossenen Köffelsprung der Schlußzug entweder auf a8 oder c8, oder d7, oder d5, oder c4 oder a4 fallen.

Diagram of an 8x8 chessboard with a knight's tour path highlighted by a thick black line. The path visits every square exactly once and returns to the starting square. The board is labeled with letters a-h on the bottom and letters a-h on the left side.

2	11	58	51	30	39	54	15	260
59	50	3	12	53	14	31	38	260
10	1	52	57	40	29	16	55	260
49	60	9	4	13	56	37	32	260
64	5	24	45	36	41	28	17	260
23	48	61	8	25	20	33	42	260
6	63	46	21	44	35	18	27	260
47	22	7	62	19	26	43	34	260
260	260	260	260	260	260	260	260	260

Fig. 145.

Die Köffelsprünge sind ferner symmetrisch, wenn sämtliche in der zweiten Hälfte, d. h. im 33. bis 64. Zug des Springers, berührten Felder zu denen der ersten Hälfte (vom 1. bis 32. Zug) eine gewisse gleichmäßige (symmetrische) Lage haben. Die Felder a1 und h8 stehen z. B. in solchem Verhältnis, ferner a8 und h1, auch b6 und g3, e8 und d1, f7 und c2 u. f. w. Trifft also auf b6 der erste Stand des Springers, so kommt auf g3 die 33. Stellung, trifft auf f7 die 32. Stellung, so muß der 64. Zug

auf c2 fallen u. s. w. — Eine dritte Eigenschaft der Rösselsprünge ist die Gleichsummigkeit, d. h. die Summen der acht Zahlen auf jeder Reihe, welche durch den numerierten Gang des Springers entstehen, sind einander gleich. Eine Springerführung, welche die erwähnten drei Eigenschaften besitzt, heißt ein normaler oder vollkommener Rösselsprung. Der erste solcher Art wurde gegen das Jahr 1850 als endliches Ergebnis vieler Untersuchungen von Karl Wenzelides in Preßburg aufgefunden; seitdem sind viele ähnliche Beispiele, auch auf mathematischem Wege, insbesondere durch den russischen Schachmeister und Mathematiker C. F. v. Jaenisch aufgestellt worden. Wir zeigen in Fig. 145 jene erste Ausführung, sowohl in Zahlen als in Linien.

Zu den Bedingungen eines zu bildenden Rösselsprunges rechnet man die Vorausbestimmung einzelner Felder, wie des Anfangs- oder Endfeldes; werden aber mehrere einzelne oder mehrere miteinander verbundene Züge im voraus angegeben, so nennt man ihre Zusammenstellung, die man passend durch Linien verfolgen kann, ein Diagramm. Verbundene Linien eines Diagramms können mannigfach hübsche Figuren vorstellen, wie Räder, Sterne, Gitter, Quadrate, auch die Buchstaben V, W, M u. s. w.

In belletristischen Journalen hat man als eine Art geistiger Gymnastik die Figur des Rösselsprunges dazu verwandt, Gedichte von 64 Worten oder Silben so auf die Felder eines Schachbrettes zu verteilen, daß auf jedes Feld ein Wort oder beziehentlich eine Silbe zu stehen kommt, die, nach der Reihenfolge eines Rösselsprunges aneinander gefügt, das ganze Gedicht ergeben. Dieses, oder was dasselbe ist, das Diagramm des zu Grunde gelegten Rösselsprunges zu finden, ist dabei die Aufgabe.

Abarten des Schachspiels.

Durch mehr oder minder weitgehende Änderungen an der Einrichtung und Form des gewöhnlichen Zweischach ergeben sich besondere Abweichungen, wie sie zunächst in gewissen Gegenden und Ländern üblich geworden sind. Hierher gehören auch die aus Erweiterung des Schachbrettes beziehentlich der Mitspielerzahl entstehenden Abarten des Spieles, insbesondere das Dreischach und das Vierschach. Unterschieden von den Abarten werden die sogenannten verwandten oder ähnlichen Spiele, wie das Rurierspiel und das Kriegsspiel.

Unter den einfacheren Abweichungen vom gewöhnlichen Schach sind namentlich die in Italien und im Flecken Ströbeck bei Halberstadt üblichen Spielweisen hervorzuheben. Das italienische Spiel unterscheidet sich durch die sogenannte freie Rochade, durch die beschränkte Umwandlung der Bauern und durch den Mangel des Schlagens im Vorübergehen. Die freie Rochade besteht in der Zulässigkeit, beim Umwechseln von König und Turm dieselben auf beliebige Felder, jedoch letzteren nicht über das Königsfeld (e1 oder e8) hinaus, zu stellen; hierbei darf nach Belieben einerseits der König auf f1, g1 oder h1 und der Königsturm auf e1, f1 oder g1,

anderseits der König auf a1, b1 u. s. w. und der Damenturm auf b1, c1 u. s. w. gestellt werden. Abgesehen von dieser Freiheit, bleiben jedoch nicht nur alle andern, für die einfache Rochade vorgeschriebenen Bedingungen in Kraft, sondern es tritt auch noch das besondere Verbot, die (freie) Rochade auszuführen, hinzu, im Fall dadurch ein feindlicher Stein angegriffen, namentlich der König mit Schach bedroht würde. — Die beschränkte Umwandlung der Bauern, welche im früheren italienischen Schach vorherrschte, scheint dagegen heutzutage auch in Italien immer mehr zu schwinden; danach kann ein auf die achte Felderreihe gelangender Bauer nur in einen Offizier, der bereits geschlagen worden ist, umgewandelt werden. — Das Verbot des Schlagens im Vorübergehen endlich, das sogenannte *passare battaglia*, nimmt dem Spieler die Freiheit, einen feindlichen Bauer, der von seinem ursprünglichen Standfeld aus zwei Schritte vorgeht, mit einem eignen auf die fünfte Felderreihe vorgerückten Nachbarbauer so zu schlagen, als habe jener feindliche Bauer nur einen Schritt gezogen.

In dem Flecken Ströbeck (Ströbke) bei Halberstadt besteht seit mehreren Jahrhunderten die eigentümliche Sitte, daß jeder Inwasse männlichen wie weiblichen Geschlechtes das Schachspiel übt, welches dort sogar in den Schulen gelehrt und durch öffentliche Prüfungen wie Prämien gefördert wird. Denkwürdige Sagen knüpfen sich an jene Sitte, deren Erhaltung später durch besondere Privilegien gefördert worden sein soll. Die hier erwähnenswerten Abweichungen vom gewöhnlichen Schach bestehen in folgenden Besonderheiten. Für die Aufstellung der Figuren gilt zunächst ein sogenannter *Aussatz*, welcher darin besteht, daß von beiden Parteien die beiden Turmbauern, gleichsam als Wachtposten, zwei Schritte weit vorgezogen werden. Dasselbe geschieht mit dem Damenbauer, und die Königin, wie in Ströbeck die Dame genannt wird, stellt sich gleichsam als Anführer ebenfalls zwei Schritte vor, dicht hinter den Damenbauer als ihren Adjutanten. Geht man daher von der gewöhnlichen Aufstellung aus, so wird der in Ströbeck unwiderruflich feste *Aussatz* dadurch erreicht, daß man folgende vier Züge ausführt: 1. a2 — a4, a7 — a5; 2. d2 — d4, d7 — d5; 3. h2 — h4, h7 — h5; 4. Dd1 — d3, Dd8 — d6. — Weiterhin ist weder die Rochade noch der Doppelschritt der Bauern gestattet. Der Königsbauer sowie die Springer- und Läuferbauern dürfen daher auch in ihrem ersten Zug nur einen Schritt vorgehen. Ferner werden die Bauern auf der feindlichen Offizierreihe stets zur Königin, welche jedoch erst ihre volle Wirksamkeit erhält, nachdem sie in drei sogenannten „Freudensprüngen“, z. B. von f8 nach f6, nach f4 und f2, unverfehrt auf die zweite Reihe ihrer Partei zurückgekommen ist.

(Mitgeteilt von H. Vielich, Leipzig.)

Das Vierschach.

Mitgeteilt von Dr. med. E. Arthur Luke in Berlin.

























(Preisgekrönt.)

Die in Deutschland beliebteste Art des Vierschachs beruhte lange Zeit auf der Enderleinschen Methode, und kein Geringerer, als Jean Dufresne unterzog sich der Mühe, diese Spielart in einer Monographie (Enderleins Vierschachspiele. Berlin. E. F. Schröder 1863) darzulegen und zu erläutern.

Dieselbe ist aber allmählich der Vergessenheit anheimgefallen und zwar aus folgenden Gründen: Erstens waren die temporären Mattstellungen aus rein praktischen Gründen, deren Darlegung uns hier zu weit führen würde, völlig unhaltbar, zweitens mußte die Art und Weise des Bauernganges die größte Verwirrung hervorrufen. Man denke nur: Die Bauern eines jeden der vier Heere konnten nicht nur das gegenüberliegende Randfeld unter Verwandlung in Offiziere erreichen, — nein, sie durften auch bei Gelegenheit des Schlagens nach rechts oder nach links abschwanken, um sich auf den seitlichen Randfeldern ebenfalls in Offiziere zu verwandeln. Daß solche Gesetze der einfachsten Schachlogik Hohn sprechen, liegt doch klar zu Tage.

Drittens saßen sich die Verbündeten gegenüber, während das Schach sich in seinen Ursprüngen aus den Gesetzen der Kriegskunst entwickelt hat, und hier wiederum gilt als Grundregel, daß die verbündeten Heere möglichst Flanke an Flanke kämpfen.

Alle diese Mißstände sind beseitigt durch das neue Lukesche Vierschach. Dasselbe hat zwei Vorspielheere und zwei Nachspielheere.

Die Vorspielheere, nämlich:				Die Nachspielheere, nämlich			
1) Weiss A und 2) Schwarz A haben				3) Weiss B und 4) Schwarz B haben			
1 weißen u. 1 schwarzen König:				1 weißen u. 1 schwarzen König:			
1 weiße u. 1 schwarze Dame:				1 weiße u. 1 schwarze Dame:			
2 " " 2 " Türme:				2 " " 2 " Türme:			
2 " " 2 " Springer:				2 " " 2 " Springer:			
2 " " 2 " Läufer:				2 " " 2 " Läufer:			
8 " " 8 " Bauern:				8 " " 8 " Bauern:			
Summa: 32 Steine.				Summa: 32 Steine.			

Demnach haben alle vier Heere zusammen 64 Steine.

Das Vierschachbrett hat 160 Felder. — Gestalt, Aufstellung und Einteilung desselben, sowie die Stellung der Steine sind aus dem hier folgenden Diagramm ersichtlich. —

Weiß A (1) hat den Anzug; Reihenfolge der Züge ist: 1, 2, 3, 4. Diese vier Züge repräsentieren einen Doppelzug.

Weiß kämpft gegen Schwarz: also sind 1 und 3 Verbündete, ebenso 2 und 4.

Die Vorspieler 1 und 2 haben das schwarze Eckfeld rechts.¹⁾

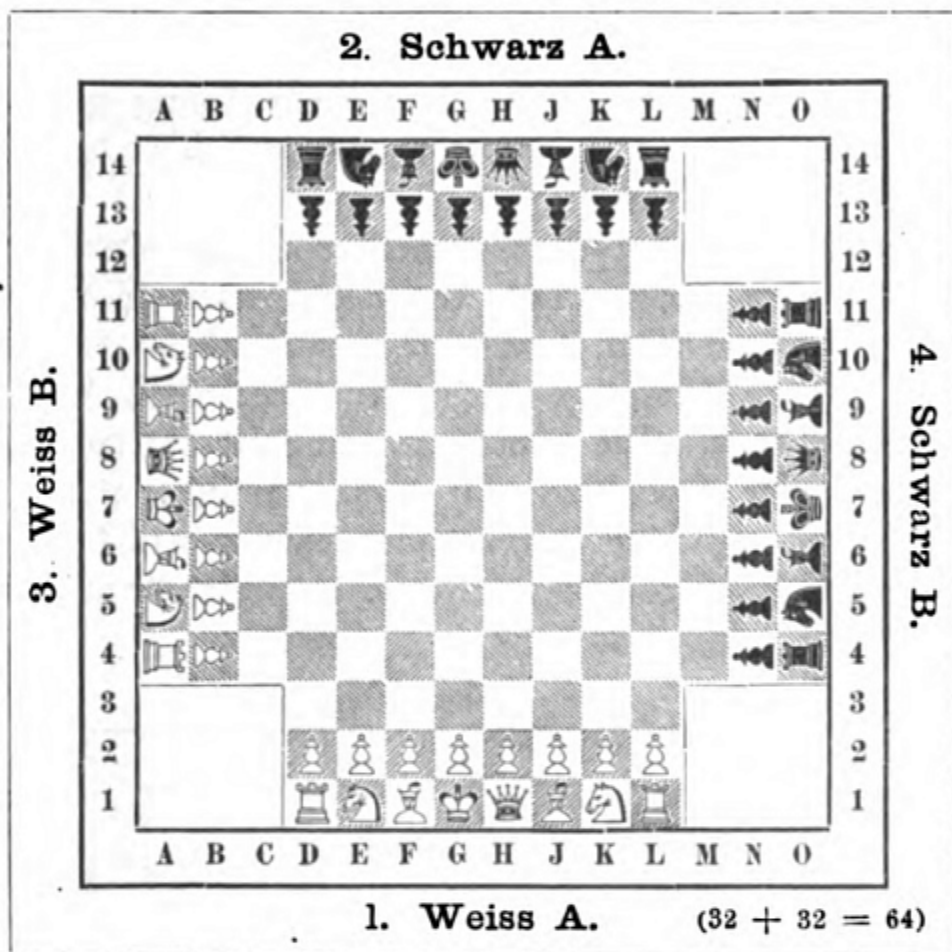


Fig. 146.

Die Damen lieben ihre Farbe, stehen also auf H1, H14, A8 und O8. — Über die Farbe beim ersten Spiel entscheidet das Los, bei ferneren Spielen wechselt die Farbe, also auch der Anzug. Die Verbündeten unter sich lösen über den Anzug.

Der König

zieht, auch in bezug auf die Rochade, genau so, wie im Zweisach; jedoch verhält er sich hinsichtlich der Mattstellungen durchaus exceptionell.

Der erste König nämlich, der in Mattstellung kommt, wird vom Gegner

¹⁾ Diese Regel ist nicht willkürlich, sondern mit gutem Vorbedacht aufgestellt; denn der geübte Zweisachspieler hat von jedem Feld eine bestimmte Farbenvorstellung; z. B. schwebt ihm C4 als weißes Feld vor. Nach der alten Vierschachmethode müßte er sich nun plötzlich das Feld C4 im Vierschach als schwarzes Feld vorstellen, was unter Umständen, z. B., wenn Vierschach blindlings gespielt werden soll, Verwirrung hervorrufen kann.

geschlagen und vom Brett genommen, wie jeder andre eroberte Stein. Ob dies ein A- oder ein B-König ist, bleibt sich gleich. — Erst, wenn auch der zweite König derselben Farbe in Mattstellung kommt, ist die Partie zu ungunsten dieser Farbe beendet.

Ist ein König geschlagen, so kämpft dessen Heer als Hilfsstruppe seines (gleichfarbigen) Bundesheers ruhig weiter. —

Zwei gleichfarbige Könige auf dem Brett spielen also gewissermaßen die Rolle der Dame, welche nur einen Schritt gehen und rochieren darf.

Schachmatt wird nur bei Beendigung der Partie angesagt; bei der ersten Mattstellung, durch welche der betreffende König geschlagen wird, meldet man „Schach!“ an. Die einzige Ausnahme bildet das Doppelmatt, wie es auf S. 302 dargestellt ist.

Aus dieser Regel ergibt sich eine Menge von ebenso neuen, wie interessanten Endspielen. Hat z. B. Weiß noch zwei, Schwarz aber nur noch einen König, so kann Weiß die Partie durch ein Königsopfer gewinnen. In der hier folgenden Stellung lautet die Aufgabe: Weiß A zieht und setzt in einem Doppelzug matt. Die Lösung ist nur durch ein von Weiß A dargebrachtes Königsopfer möglich. Er zieht nämlich: K.J13 — K14 †. Schwarz A darf nun mit seinem König den weißen nicht schlagen; denn er hat nur noch diesen einen König, welcher, wie wir gleich sehen werden,

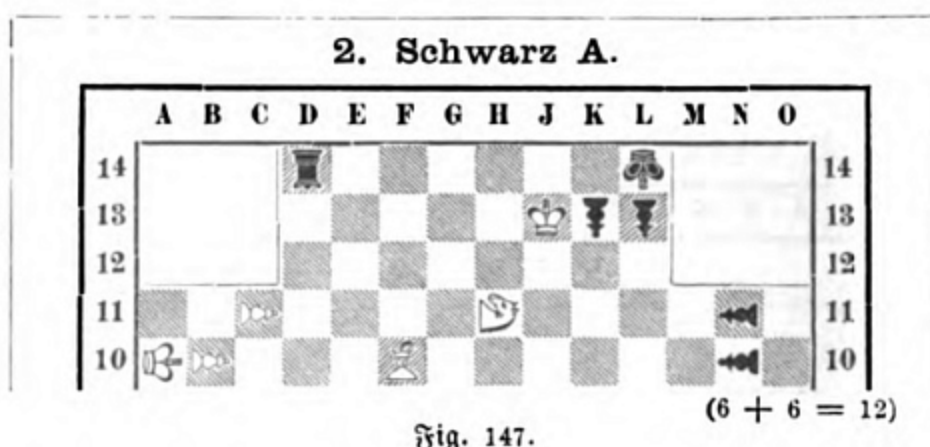


Fig. 147.

sich nicht in Schachstellung begeben darf. Er nimmt also den König mit dem Turm: T.D14 nimmt K14. Nun ist Weiß B am Zug und setzt mit: S.H11 — J13 matt.

Ist von einer Farbe der eine König geschlagen, so darf der noch übrige bleibende König sich nie in Schachstellung begeben oder in einem ihm gebotenen Schach stehen bleiben. Kann er sich nach gebotenem Schach mit dem nächsten Zug nicht daraus befreien oder durch seinen Verbündeten, der selbstredend am Zug sein muß, daraus befreit werden, so ist die Partie für ihn und seine Farbe verloren.

Wie wichtig diese Regel für das Vierschach ist, beweist die folgende Stellung, deren Aufgabe lautet: Weiß A zieht und setzt in zwei Doppelzügen matt (Matt in vier Zügen).

Auf das von Weiß A gebotene Schach (D.K10 nimmt K13 †) antwortet Schwarz A richtig: S.J11 nimmt K13. — Statt dieses Zuges dürfte Schwarz A auf keinen Fall etwa ziehen: D.O9 — F1 ≠, und zwar mit der Begründung, daß der schwarze König im nächsten Zug nicht genommen werden kann, weil zunächst Weiß B ziehen muß. Eine solche Ausrede würde den einfachsten Schachanschauungen Hohn sprechen.

Die Lösung lautet also:

- 1) D.K10 n. K13 †, S.J11 n. K13, T.K6 n. K13 †, S.L11 n. K13.
- 2) T.K 4 n. K13 †, D.O 9 n. K13, T.K3 n. K13 ≠.

Diese Aufgabe zeigt zugleich, welche eine wichtige Rolle die Reihenfolge der Züge im Bierschach spielt. Es kommt nämlich nicht darauf an, wie vielfach, sondern: in welcher Reihenfolge der Züge ein Stein angegriffen ist.

Im folgenden z. B. ist der Bauer K13 fünfmal angegriffen und nur viermal gedeckt; Weiß gewann also die Partie in zwei Doppelzügen.

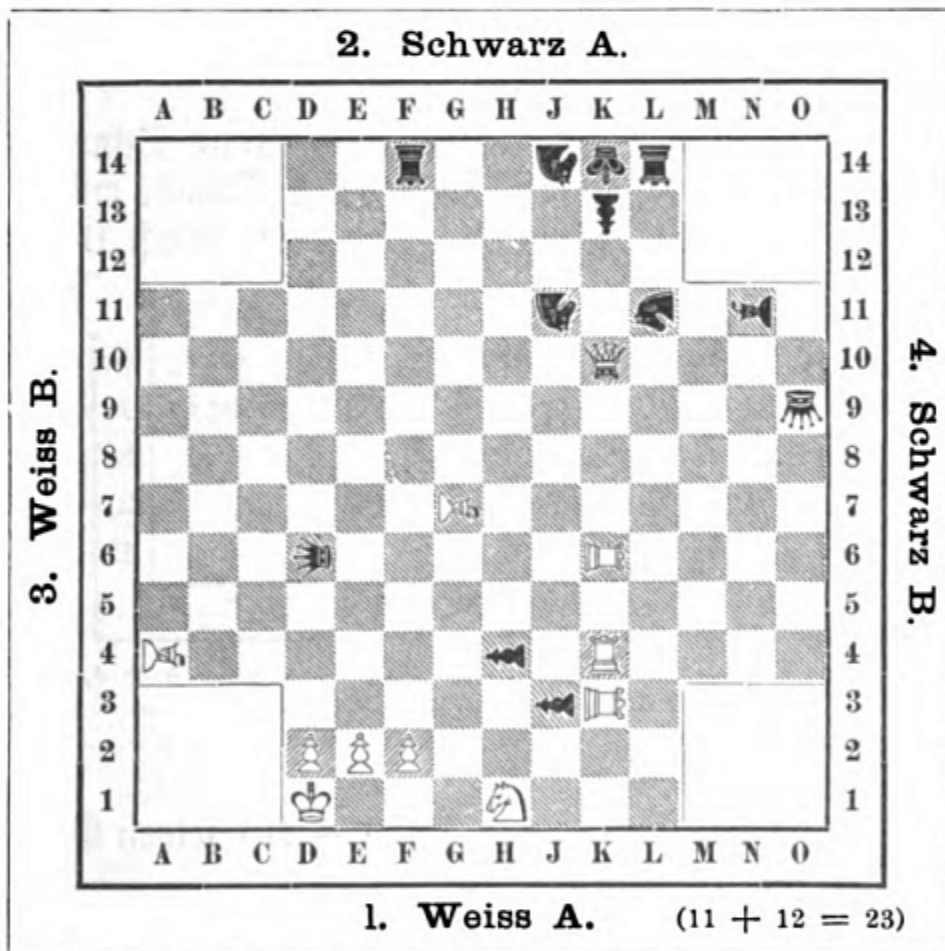


Fig. 148.

Nun vertausche man aber die zwei weißen Türme K4 und K6 miteinander so, daß der weiße A-Turm auf K6, der weiße B-Turm aber auf K4 zu stehen kommt, um leicht zu erkennen, daß nun Schwarz die Partie gewinnen muß; denn sobald Schwarz A im ersten Zug mit dem Springer J11 die Dame K13 genommen hat, muß Weiß B ziehen, kann aber nicht Schach bieten, weil ihm der weiße A-Turm auf K6 den Weg versperrt; er zieht also beliebig, und nun folgt: D.D6 n. D2 ≠.

Auch folgendes Endspiel illustriert die Wichtigkeit der Zugreihenfolge bei Mattstellungen.

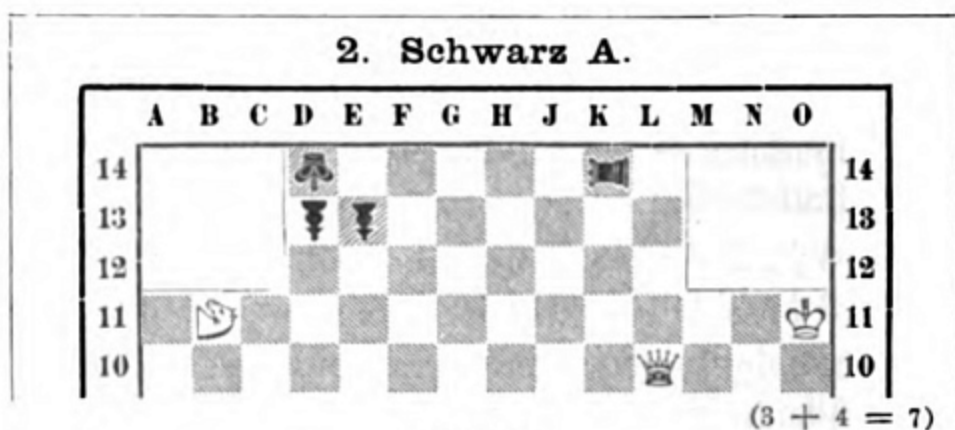


Fig. 149.

Weiß A ist am Zug und setzt Schwarz mit D.L10 — G14 matt; denn nach Weiß A muß Schwarz A ziehen, und zwar in diesem Fall aus dem Schach. Weiß hat also trotz des schwarzen B-Turmes auf K14 die Partie gewonnen; denn dieser würde erst später in Aktion treten und ist augenblicklich nutzlos.

Anderseits bietet in der hier folgenden Stellung Schwarz A, der am Zug ist, dem weißen A-König mit: D.C5 — G4 Schach, würde auch gleich hinzufügen können: und matt, wenn jetzt nicht erst Weiß B ziehen müßte,

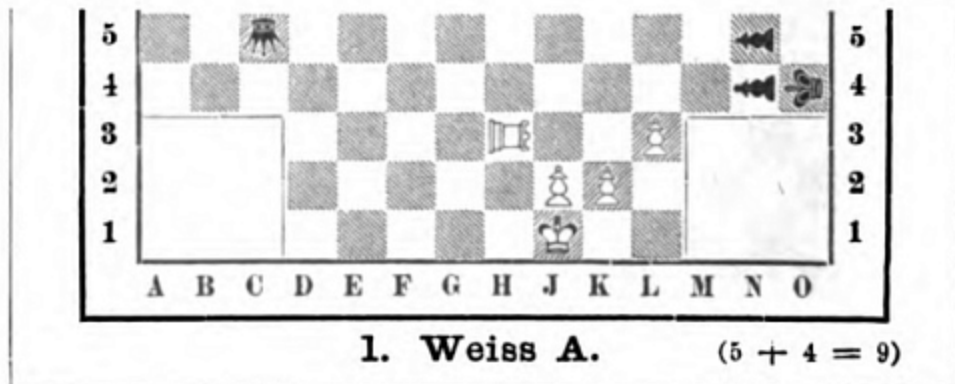


Fig. 150.

und dieser wird selbstverständlich durch L.H3 — H1 seinen Verbündeten der drohenden Lebensgefahr entreißen.

Ebenso wie das Matt, bietet auch das Patt ganz charakteristische Stellungen im Wierschach dar. Hier kann sich nämlich die Pattstellung nicht nur (wie im Zweischach) auf den König, sondern auch auf ein ganzes Heer erstrecken. In diesem Fall ruft der Führer des betreffenden Heeres: „Patt!“ und zieht nicht mit.

In dem hier folgenden Endspiel z. B. ist Weiß B am Zug und setzt in einem Doppelzug matt. Er thut nämlich klugerweise einen Zug, durch welchen Schwarz B patt gesetzt wird. Infolgedessen darf Weiß A sofort nach Weiß B ziehen und gibt sofort Matt, nämlich:

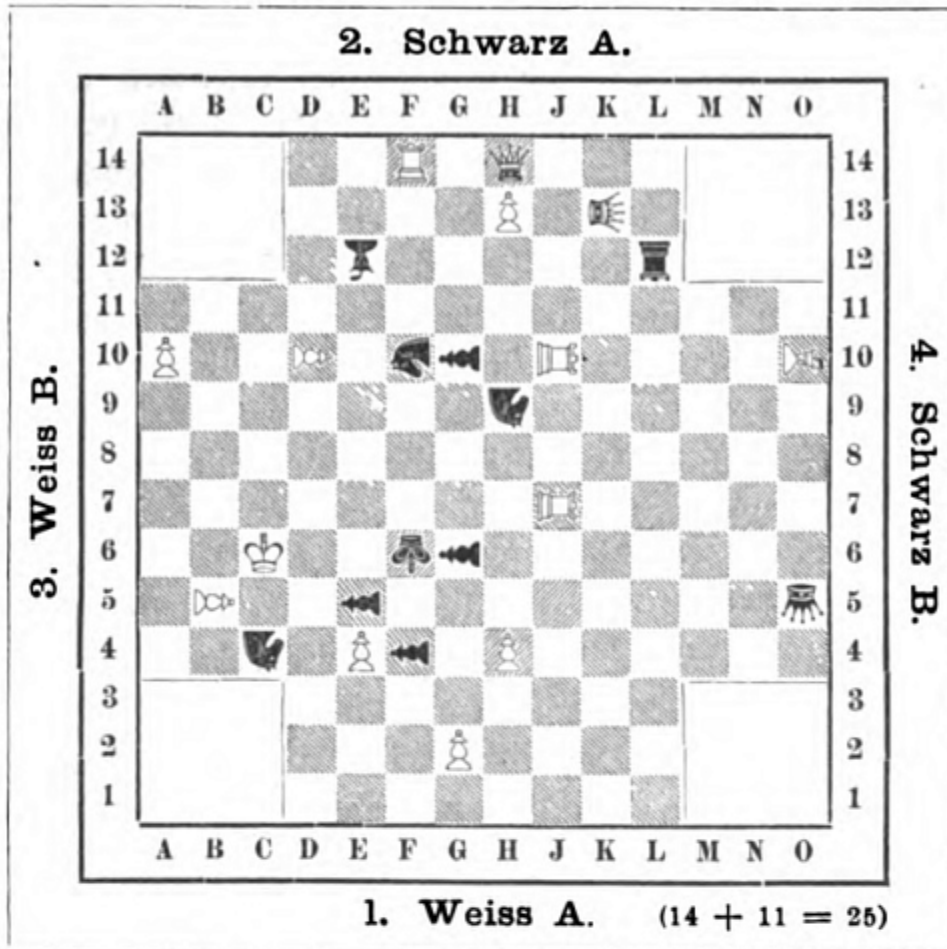


Fig. 151.

- 1) — — — — — B5 — D5. Patt.
 2) A10 — A11 (♔) ♚.
 (vergleiche hierzu: „Die Bauern“ S. 303).

Sind auf dem Brett nur noch zwei (natürlich verschiedenfarbige) Könige vorhanden, so darf keins der von Königen entblößten (Hilfs-) Heere so ziehen, daß der König des Bundesheeres in Schachstellung kommt.

Bei der hier folgenden Stellung versteht sich daß von Schwarz B ja ganz von selbst; denn wenn er den ihm noch einzig übrig gebliebenen

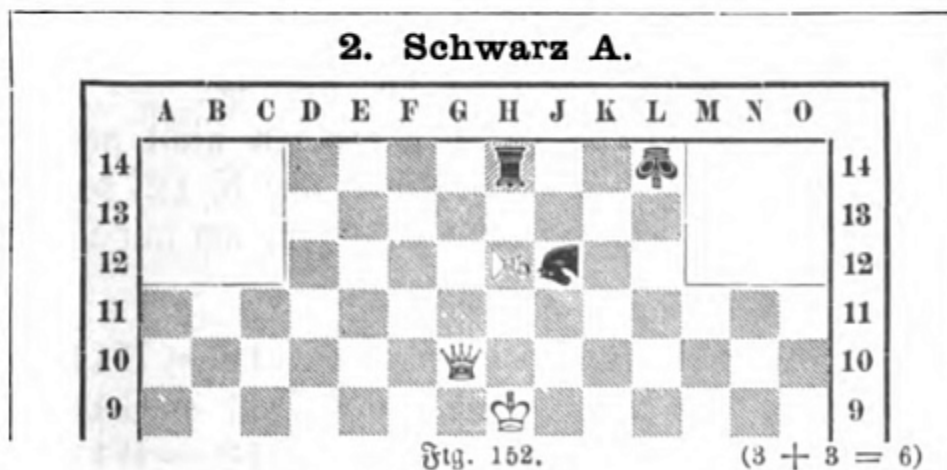


Fig. 152.

Springer wirklich zöge, so würde Weiß A, welcher nun am Zug ist, den schwarzen A-König kurzerhand wegnehmen können; — aber auch Weiß B dürfte, wenn er jetzt am Zug wäre, auf keinen Fall den ihm noch einzig übrig gebliebenen Läufer ziehen — ungeachtet dessen, daß der ihm

verbündete König H9 der Zugreihenfolge nach noch vorher aus dem Schach ziehen könnte. — Solange also die Könige ihre kritischen Stellungen nicht verlassen haben, müssen sich Weiß B und Schwarz B als patt erklären und die Züge wechseln vorläufig nur zwischen Weiß A und Schwarz A.

Sehr interessant gestalten sich im Vierschach auch die Mattstellungen des von allen Steinen entblößten Königs (*roi dépouillé*), und zwar vorzugsweise dann, wenn diesem entblößten König einige feindliche Offiziere aus verschiedenen Heeren gegenüberstehen. Daß hier die Zugreihenfolge ebenfalls eine wichtige Rolle spielt, liegt auf der Hand. Handelt es sich z. B. um das berühmte und in allen Zweischachlehrbüchern bis zur Bewußtlosigkeit durchgepaute Matt durch Läufer und Springer (Seite 287), und zwar in folgender Stellung: Weiß A: R.J12, L.G11. Schwarz A: R.L14. Weiß B: S.H11 (Weiß B ist am Zug), so beruht bekanntlich die Erzwingung des Matts darauf, daß der schwarze König in die gegenüberliegende Ecke D14 getrieben wird, weil der Läufer auf schwarzem Feld steht. Nun sollte man doch glauben, dieses Matt wäre viel leichter erzwingbar, wie im Zweischach, weil auf einen Zug von Schwarz zwei von Weiß folgen; — aber es findet das Gegenteil statt. Das Matt ist nicht zu erzwingen, und die Partie endet mit remis. Der weiße B-Springer muß nämlich stets unmittelbar nach dem schwarzen König ziehen, wodurch dieser immer wieder Zeit gewinnt, in die weiße Ecke (L14) zu flüchten und seine Gegner tüchtig auszulachen.

Ganz anders, nämlich absolut günstig für Weiß gestaltet sich das Endspiel in folgender Stellung: Weiß A: R.O8, S.J11. Schwarz A: R.K14. Weiß B: S.G13 und K11, B.M5. Schwarz B: B.N5. — Aufgabe: Weiß A zieht und setzt in fünf Doppelzügen matt. — Die Lösung beruht nicht etwa darauf, daß der weiße König auf den schwarzen festgenagelten B-Bauer losgeht, ihn nimmt, den weißen B-Bauer zur Dame führt und mit dieser sofort mattsetzt. — Auf diese Weise wäre das Matt in fünf Doppelzügen unmöglich; sondern: Der weiße geht direkt auf den schwarzen König los, um auf K12 die Opposition zu erlangen. Mittlerweile spaziert der schwarze König auf K14 und L14 hin und her — und der weiße B-Springer auf G13 und H11, um den ersteren nicht nach J14 durchbrechen zu lassen. Steht erst der weiße König auf K12, dann können sich auch die weißen Springer J11 und K11 bewegen, um mit Leichtigkeit matt zu setzen. Also:

- | | | | |
|------------------|--------------|----------------|-------|
| 1) R.O 8 — N 9, | R.K14 — L14, | S.G13 — H11 | Patt. |
| 2) R.N 9 — M10, | R.L14 — K14, | S.H11 — G13 | Patt. |
| 3) R.M10 — L11, | R.K14 — L14, | S.G13 — H11 | Patt. |
| 4) R.L11 — K12, | R.L14 — K14, | S.H11 — G13 | Patt. |
| 5) S.J11 — H13†, | R.K14 — L14, | S.K11 — J13 ‡. | |

Charakteristisch und eigentümlich für das Vierschach ist auch das kombinierte Matt. Bietet z. B. Weiß B dem schwarzen A-König Schach,

und zwar ſo, daß dieſer gerade noch ein einziges Feld zum Beſchreiten hat, ſo zieht zunächſt Schwarz B. — Jetzt aber zieht Weiß A ſo, daß er das einzige für den ſchwarzen König noch freie Feld bedroht — und beendet daher die Partie mit dem Ruſe: „Und matt!“ — Hier ein Beiſpiel:

Weiß A zieht und ſetzt in $1\frac{1}{2}$ Doppelzügen matt.

(Matt in drei Zügen.)

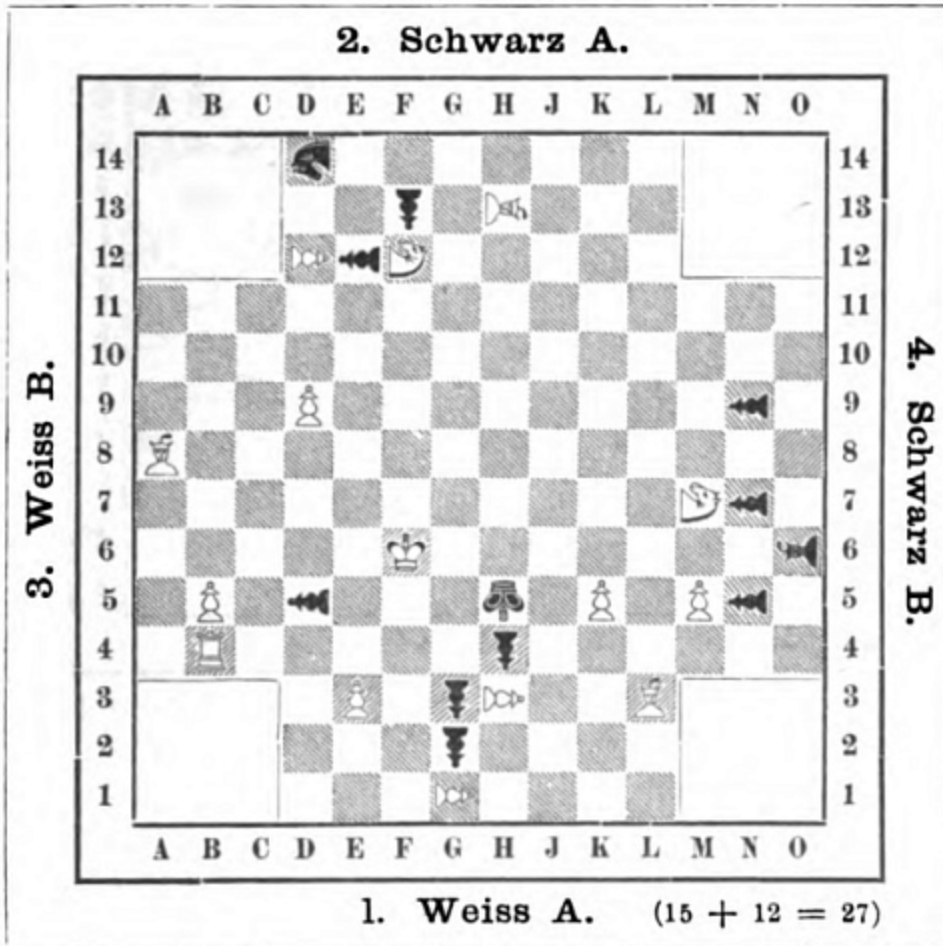


Fig. 153.

Löſung.

- 1) T.B4 — G4¹⁾, R.H5 n. G4, L.H13 — M9 †, D5 — C5.²⁾
- 2) L.A8 n. G2 und matt.

Nun zum Schluß dieſer Königsſtudie noch zwei Aufgaben zur Illuſtration der Mattſtellungen im Vierſchach.

In gleicher Weiſe entwickelt ſich das kombinierte mat étouffé in folgender Stellung: Weiß A: S.O6. Schwarz A: B.J2. Weiß B: R.A5, S.K9, B.B4, B5, B6. Schwarz B: R.O10, T.N11, O9, S.N9, B.B11, N10 (Weiß A iſt am Zug). Trotz der großen Lebensgefahr, in welcher der weiße B-König durch die auf A9 und A11 drohenden Matt's ſchwebt, gewinnt dennoch Weiß die Partie in einem Doppelzug, nämlich: 1) S.O6 — N8 †. J2 — J1 (♔). S.K9 — M10 und matt.

¹⁾ Wenn Weiß A nicht den Turm auf G4 opfert, ſo iſt Schwarz A ſamt ſeinem König patt, eine für Weiß nicht ſehr ehrenvolle Beendigung der Partie.

²⁾ Schwarz B hat keinen andern Zug.

Weiß A zieht und setzt in drei Doppelzügen matt.
(Matt in sechs Zügen).

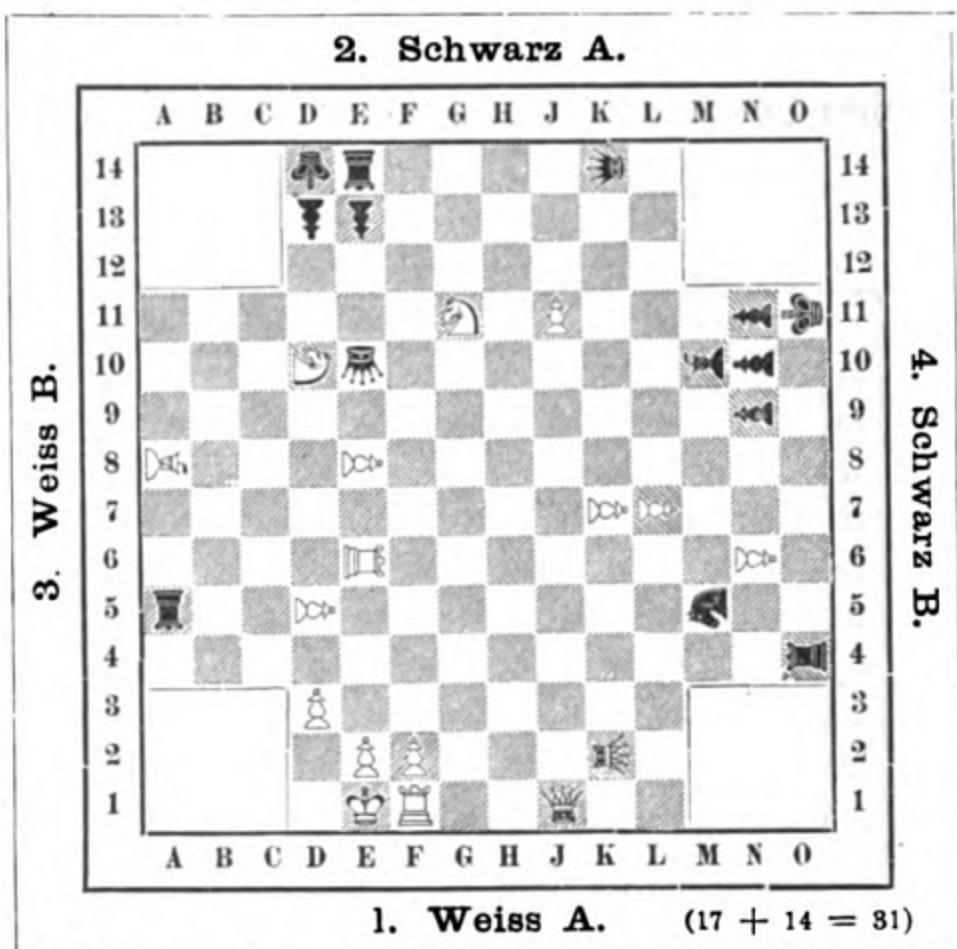


Fig. 154.

Lösung.

- 1) S.G11 — F13†, D.E10 — K10¹⁾, N6 — O6 (♔)†, S.M5 n. O6.
- 2) S.F13 n. D14, D.K10 — L9²⁾, D.K2 n. O6, T.O4 n. O6.
- 3) D.J1 n. O6†, D.L9 n. O6³⁾, T.E6 n. O6 ≠.

Die zweite Aufgabe zeigt das nur im Vierschach mögliche Doppelmatt. Dieses Matt repräsentiert, wie schon eingangs erwähnt wurde, die einzige Ausnahme von der Regel, daß Matt erst dann angesagt werden darf, wenn der andre gleichfarbige König schon vom Brett genommen ist. — Ist man also im stande, durch einen Zug beide feindliche Könige in Mattstellung zu bringen, so ist das Doppelmatt als solches zulässig.

¹⁾ Schwarz sieht ein, daß König D14 unrettbar verloren ist, und deckt daher das gefährdete Feld O6 noch einmal.

²⁾ Mit diesem Zug bewahrt Schwarz einestheils die Deckung des Feldes O6, andernteils bereitet er ein Matt auf D2 vor.

³⁾ Statt dieses Zuges dürfte Schwarz nicht etwa ziehen: D.L9 — D2 ≠; denn in erster Linie muß Schwarz A alles aufbieten, um den verbündeten König aus dem Schach zu befreien. Aber selbst angenommen, er gäbe dieses Matt auf D2, so würde ihm das zu nichts nützen; denn nun ziehen Weiß B und Schwarz B beliebig, und dann nimmt Dame O6 den schwarzen B-König vom Brett, ehe die schwarze A-Dame dazu kommt, den weißen A-König E1 vom Brett zu nehmen.

Der Anziehende gibt sofort Doppelmatt.

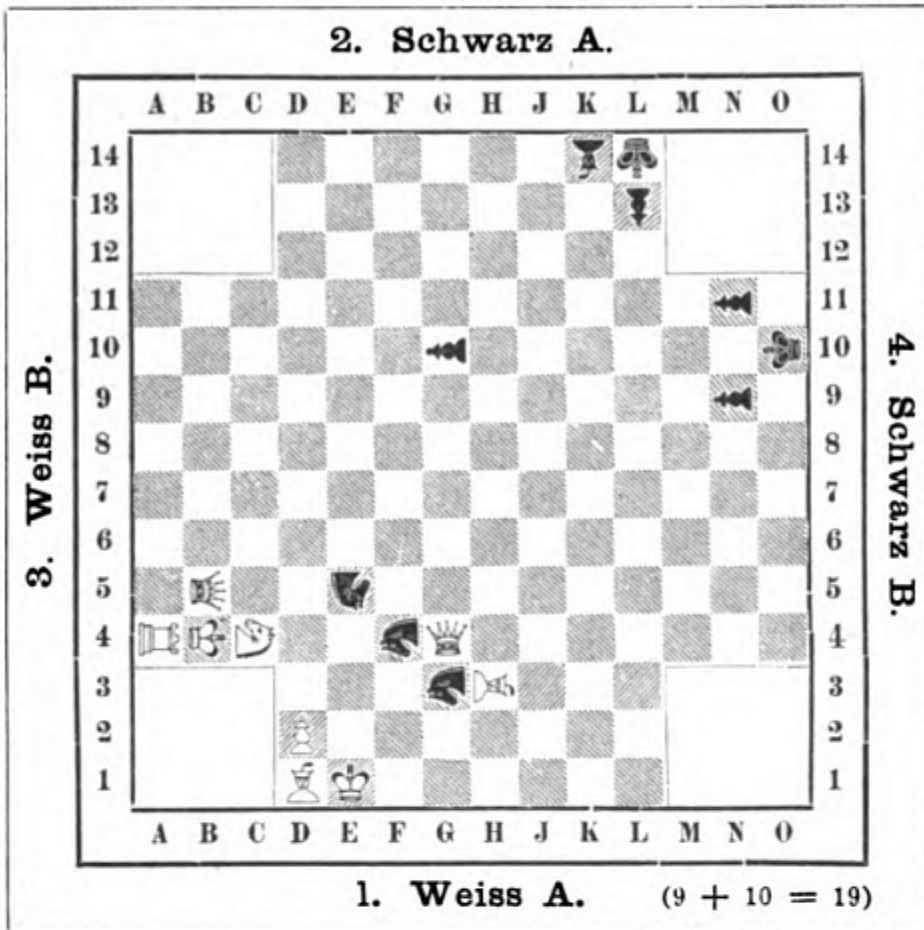


Fig. 155.

Lösung.

- | | | |
|---------------|---------------|---------------|
| 1) Weiß A: | D.G 4 n. G 10 | } Doppelmatt. |
| 2) Schwarz A: | S.E 5 — D 3 | |
| 3) Weiß B: | D.B 5 n. G 10 | |
| 4) Schwarz B: | S.F 4 — D 3 | |

Die Dame

bleibt im Bierschach dieselbe mächtige Hauptfigur nächst dem König. — Auch hier hüte man sich vor dem stümperhaften und völlig abgethanen Ausruf: Gardez!

Der Turm

bleibt auch in bezug auf die Rochade derselbe, wie im Zweischach. Man rochiere, wenn nicht andre zwingende Gründe vorliegen, stets nach der verbündeten Seite hin, also Weiß A und Schwarz A nach links, Weiß B und Schwarz B nach rechts (alles vom Sitz des Spielers aus gerechnet).

Der Springer.

ist im Bierschach dem Läufer nicht gleich, sondern minderwertig, was aus der Größe des Bretts leicht erklärlich ist und im Endspiel deutlich hervortritt.

der Verbündeten auf „stillschweigendem Einverständnis“ beruhen „soll!!!“ Aber ich habe oft genug beobachtet, daß dieses „Stillschweigen“ von wütenden Blicken und heimlichen Fußtritten zu offenen Zornausbrüchen überging, denen nur noch das Schachbrett selbst als Kampfeswaffe fehlte; — und so ein Bierschachbrett hat Wucht. — Es wird sich also nicht vermeiden lassen, vorläufig die Beratung mittels kleiner Schreiftäfelchen zuzulassen, falls diese Verständigungsart nicht zu viel Zeit absorbiert. Diese Ausnahme ist um so eher statthaft, als die Verbündeten nebeneinander sitzen, während sie sich nach Enderlein gegenüber saßen. Hat man sich übrigens erst miteinander eingespielt, so wird man die Schreiftäfelchen ganz von selbst fortlassen; denn der Hauptreiz des Spiels wird dann darin bestehen, die Pläne des Bundesgenossen zu erraten und wirksam zu unterstützen.

In dem hier folgenden Endspiel z. B. ist Weiß A am Zug und erkennt, daß er so gut wie verloren ist, wenn er nicht ein sogenanntes ewiges Schach zu erzwingen sucht. Er opfert also die Dame auf D13, welche von Schwarz A durch S.E 11 nimmt D 13 genommen werden muß. Weiß B aber, der nur noch den Bauer J13 hat, führt diesen in richtiger Erkenntnis der Situation nicht zur Dame, sondern zum Springer; denn erstere würde insofern nicht viel Nutzen schaffen, als Schwarz B mittlerweile seinen Bauer O6 zur Dame führt, welche dann die kritischen Felder decken könnte — ganz abgesehen davon, daß die auf L13 etwa neu geschaffene Dame dem schwarzen König in zwei Zügen nicht beikommen kann.

Weiß A zieht und setzt in vier Doppelzügen matt.

(Matt in acht Zügen.)

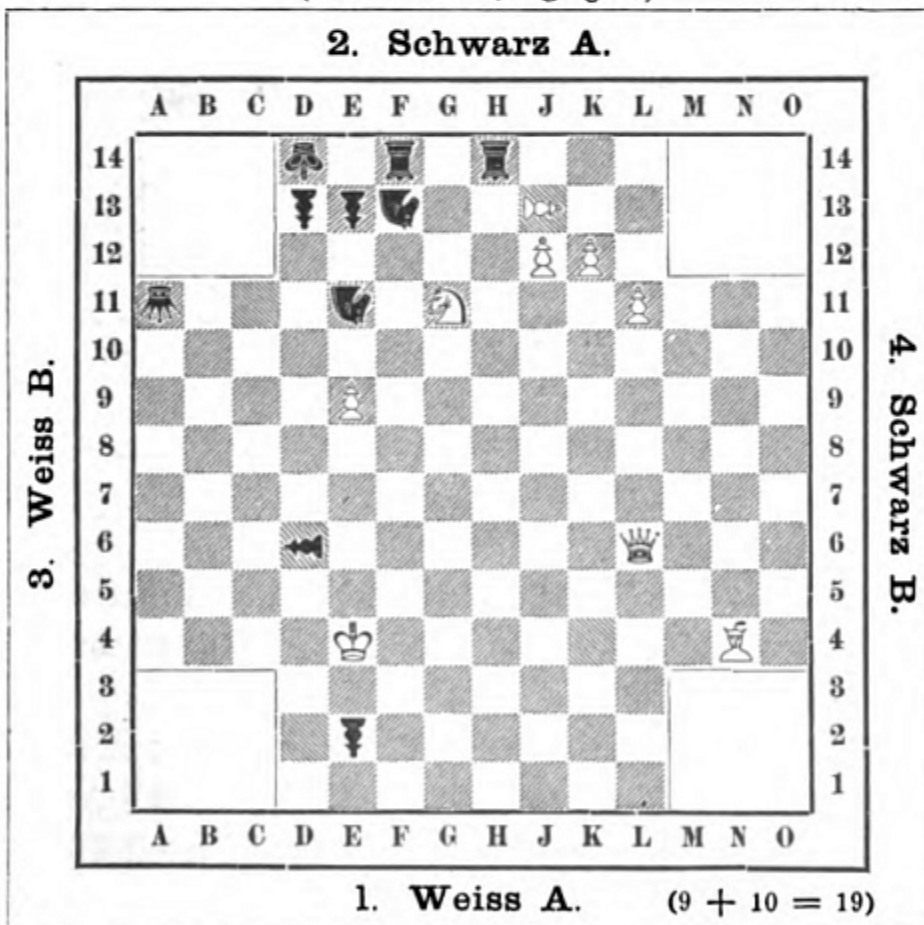


Fig. 158.

Lösung.

- 1) D.L 6 n. D13 †, S. E11 n. D13, J13 — K13, D6 — C6.
- 2) S.G11 — E12 †, R. D14 — E14, K13 — L13 (♘), C6 — B6.
- 3) S.E12 — G13 †, R. E14 — D14, S.L13 — J14, B6 — A6 (♔).
- 4) S.G13 — E12 †, R. D14 — E14, S.J14 — G13 †.

Im übrigen gelten alle schon bekannten Zweischachregeln auch für das Vierschach. Wer letzteres also wirksam spielen will, muß in ersterem fähig sein.

Zum Schluß noch zwei Probleme und zwei Partien. In wie viel Zügen frühestens kann Weiß A, der am Zug ist, matt setzen?

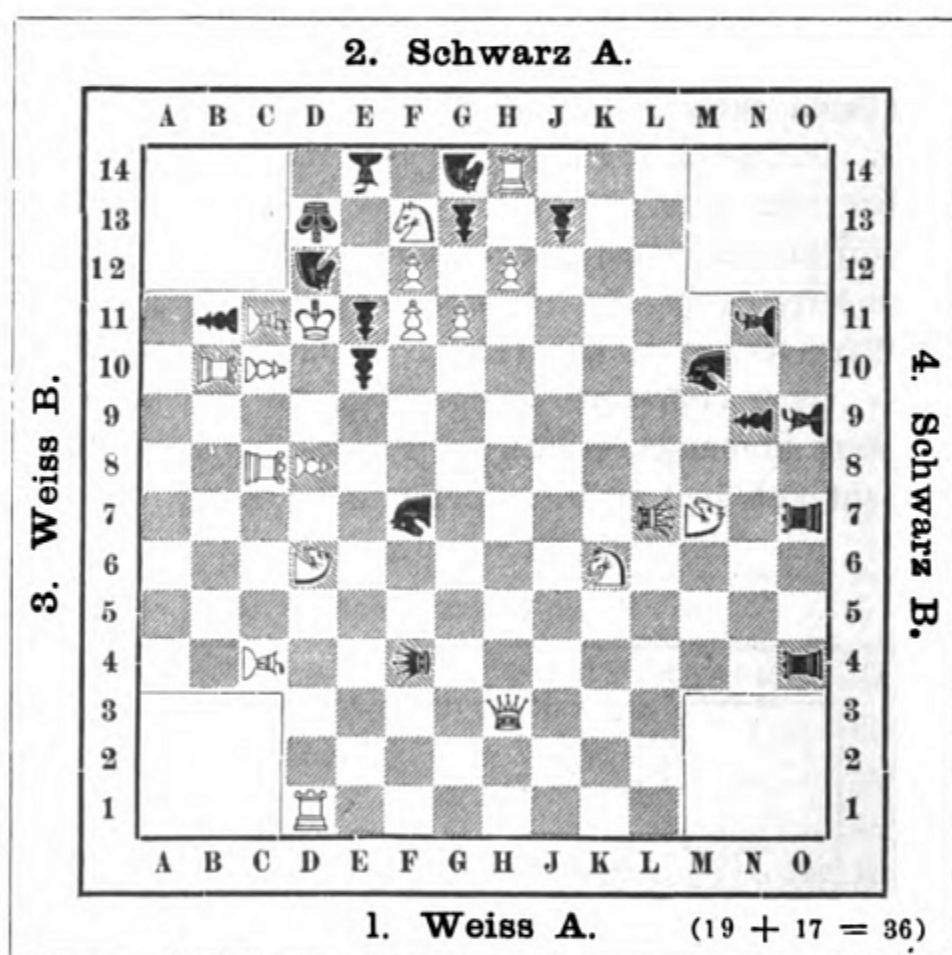


Fig. 159.

Lösung.

Weiß A kann sofort matt setzen, nämlich F11 nimmt en passant †; denn der letzte Zug von Schwarz A kann der Stellung nach kein anderer gewesen sein, als: E13 — E11.

Daß hier folgende Problem, dessen Aufgabe lautet: Weiß A zieht und setzt in $2\frac{1}{2}$ Doppelzügen matt, giebt dem Anfänger Stoff zum Nachdenken. Weiß erscheint zunächst sehr gefährdet, weil Schwarz sich auf A4 und L1 Damen machen kann, welche den weißen A-König in Schachmattstellung bringen dürften. Diese Gefahr sicher zu umgehen, zeigt die

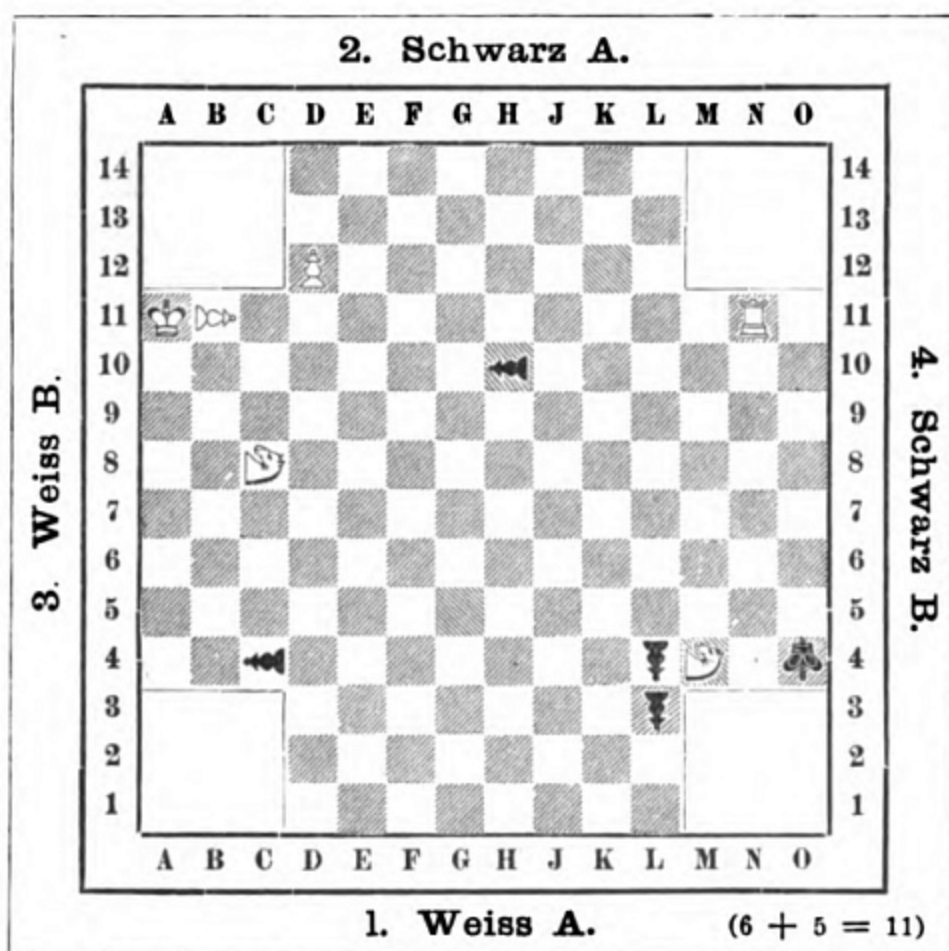


Fig. 160.

Lösung.

- 1) D12 — D13, L3 — L2, S.C8 — B6¹⁾, C 4 — B 4.
- 2) K.A11 — A10²⁾, L2 — L1 (♔), S.B6 — A4³⁾, H10 — G10⁴⁾.
- 3) D13 — D14 (♔) ≠.

Das Narrenmatt.

- 1) G2 — G3, S.K14 — J 12, B7 — C 7, N6 — M6,
- 2) D.H1 — E4, F13 — F 12, D.A8 — D 5, N5 — L 5,
- 3) D.E4 — L4†⁵⁾, E13 — E11, D.D5 — D11 ≠⁶⁾.

¹⁾ Fehlerhaft wäre es, wenn Weiß B statt dieses Zuges zugriffe und zöge: S.M4 n. L2. Spielt man nämlich so weiter, so erkennt man leicht, daß das Matt in 2½ Doppelzügen nicht zu erzwingen ist.

²⁾ Weiß A rechnet mit diesem Zug auf die verständnisvolle Unterstützung seines Bundesgenossen, eine Hoffnung, die dieser durch S.B6 — A4 glänzend erfüllt.

³⁾ Nun ist der schwarze B-Bauer B4 festgenagelt.

⁴⁾ Schwarz B hat keinen andern Zug. — Stände der weiße A-Bauer schon zur Dame verwandelt auf D14, so dürfte Schwarz B jetzt rufen: „Matt!“ und brauchte nicht zu ziehen; so aber muß er trotz des unmittelbar drohenden Matts ziehen.

⁵⁾ Direkte Angriffe von Dame H1 auf König O7 und von D.A8 auf K.G14 durch Aufziehen der Bauern J2 und B9 sind unmöglich, weil Schwarz die Bauern D13 und N 4, welche durch die Türme gedeckt sind, zwei Schritte vorrücken und somit das Matt vereiteln kann.

⁶⁾ Trotz des strengen Gebots, daß erst ein König geschlagen werden muß, bevor Matt geboten werden kann, darf in diesem Fall Weiß getrost Matt bieten; denn jeder sieht leicht ein, daß die beiden tödlichen Endzüge mit absoluter Sicherheit folgen müssen. Dasselbe gilt vom Schäfermatt.

Das Schäfermatt.

„Das ist“, so wird der Anfänger ausrufen, „ja fast zu leicht und einfach; man zieht:

- 1) J 2 — J 3, S.K 14 — J 12, B 9 — C 9, S.O 10 — M 9.
- 2) D.H 1 n. N 6†, S.E 14 — F 12, D.A 8 n. F 13 ≠;

denn die beiden Damen decken sich gegenseitig.“

Weit gefehlt! Der so Spielende vergißt total, daß der erste König sich in Schachstellung begeben darf und genommen werden kann. Von Schachmatt ist also keine Rede, sondern Schwarz B zieht:

- 2) R.O 7 n. N 6.
- 3) Beliebig. R.G 14 n. F 13.

Somit sind beide weißen Damen verloren und Schwarz hat so gut, wie gewonnen. — Richtig wird folgendermaßen gespielt:

- 1) J 2 — J 3, S.K 14 — J 12, B 9 — C 9, S.O 10 — M 9.
- 2) E 2 — E 3, S.E 14 — F 12, S.A 5 — C 6, N 7 — L 7.
- 3) Q.F 1 — D 3, H 13 — H 12, B 7 — D 7, S.O 5 — M 6.
- 4) Q.D 3 — K 9, L 13 — L 11, B 8 — D 8, N 11 — M 11.
- 5) D.H 1 n. N 6†, K 13 — K 12, D.A 8 n. F 13 ≠.

Was nun — last not least — das Material des Bierschachs betrifft, so wählt man dazu zwei verschiedene Schachspiele (z. B. ein hölzernes und ein knöchernes). Am besten ist es, wenn nicht gedrechselte, sondern körperliche Figuren zur Verfügung stehen, weil man dann die Bauern gleich in ihrer Gangrichtung aufstellen kann. Dasselbe erreicht man übrigens auch mit Schachfiguren, welche auf glatte Damensteine gedruckt oder gemalt sind. — Gedruckte Bierschachbretter sowie Diagramme zur Komposition von Bierschachaufgaben liefert Franz Weber, Berlin W., Mauerstraße 80.

Komplette Bierschachspiele genau nach Dr. E. A. Luge's Angaben gefertigt hält stets auf Lager: C. W. Hoffmann, Berlin W. Französische Str. 25/26.



XVIII. Bagatelle und Tivoli.

Das Bagatellspiel.

Das Bagatellspiel ist ein sehr altes Spiel und gewissermaßen eine Abart des Billards. Es wird wie dieses auf einer ganz ebenen Fläche mit elastischen Bänden gespielt, doch sind an der einen schmalen Seite die Ecken abgestumpft, wie die nebenstehende Figur zeigt. Die Größe entspricht der des gewöhnlichen Billards. Innerhalb des Halbrundes am einen Ende befinden sich 9 Löcher, in welche die Spielfugeln genau passen, außerdem sind zwei Punkte a und b durch aufgesteckte Pflaster bezeichnet.

Zum Spielen hat man vier schwarze, vier weiße, sowie einen roten Ball. Dieser rote Ball wird auf Punkt a gesetzt. Spielt man zu zwei, so hat jeder Spielende vier Kugeln zu spielen, sind mehr Teilnehmer, so bilden sich zwei Parteien, welche dann in gewisser Reihenfolge ihre vier Kugeln spielen. Jeder Spielball wird auf b angesetzt. Es kommt darauf an, entweder seinen eignen Ball in eines der am andern Ende befindlichen Löcher zu stoßen und zwar mittelst Anbandens oder am roten Ball anzuspielen und ihn und den eignen, beide in zwei Löcher zu bringen. Wie aus der Figur zu ersehen ist, sind diese mit Zahlen bezeichnet, welche sich dann der betreffende Spieler zuzählt. Nach jedem Stoß wird nur auf b ausgesetzt, während der rote Ball da stehen bleiben darf, wohin er gespielt worden ist. Der Spieler muß immer von dem der abgerundeten Seite gegenüber liegenden Ende ausspielen.

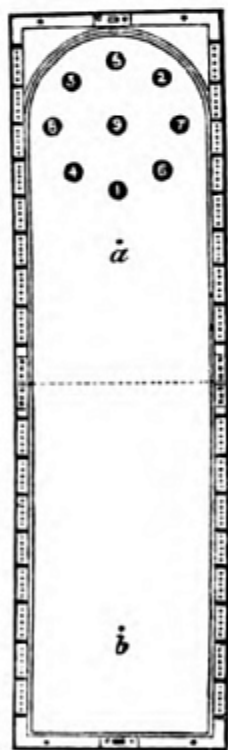


Fig. 161.

Das Tivoli.

Weniger Geschicklichkeit wie bei dem Bagatellspiel erfordert das Tivoli. Es eignet sich besonders zur Aufstellung in Räumen, wo der Platz beschränkt

ist und bildet eine angenehme Beschäftigung für Regentage auf dem Land; man trifft es daher vielfach in Villen, Kurhäusern u. s. w. Die untenstehende Figur zeigt die einfachste Form des Tivolis. Auf beiden Längsseiten befinden sich Rinnen, der freie Raum zwischen ihnen ist mit dicken Stednadeln oder dünnen Drahtstiften derart besteckt, daß eine Kugel, welche von oben herunterrollt stets an dieselben anstoßen muß und daher immer wieder von ihrem Weg abgelenkt wird. In der Mitte des Brettes und von dieser Mitte gleichmäßig entfernt befinden sich 5 Löcher, in welche die herunterrollende Kugel fallen kann. Ziemlich nach dem oberen Ende, in der Mitte ist eine ganz kleine Vertiefung, so daß eben eine Kugel auf der schiefen Fläche stehen kann. Unten am Brett sind durch aufgestellte Brettchen zwölf längliche Abteilungen geschaffen, in welche die Kugel, wenn sie nicht vorher in eines der Löcher gefallen ist, rollen kann. Der Anfang der rechten Rinne ist abgeschrägt. In ihr liegt die Spielskugel, die mit einem Queue, welches vorn verdickt ist, gestoßen wird.

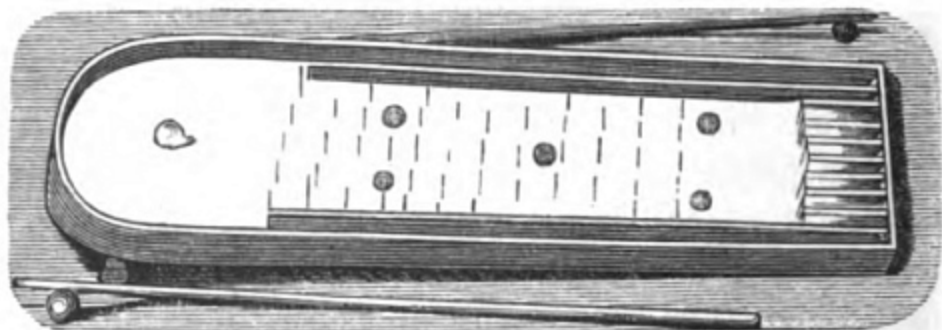


Fig. 162.

Es kommt nun darauf an, die Kugel so zu stoßen, daß sie bis etwa in die Mitte des Brettes und von da nach unten rollt und unterwegs die oben aufgestellte Kugel mitnimmt. Wird zu stark gestoßen, so rollt die Kugel an der Bande des Tivolis hin in die linke Rinne und der Stoß ist verfehlt. Bei zu schwachem Stoß rollt sie wieder in die rechte Rinne zurück und zählt ebenfalls nicht. Das mittelfte Loch ist gewöhnlich mit 50, die beiden oberen je mit 25 und die beiden unteren mit 10 bezeichnet. Kommt die obere Kugel mit ins Rollen, so zählt dies von vornherein 10, ungerechnet, was noch außerdem gezählt werden kann, wenn sie in ein Loch oder eine der unteren Abteilungen fällt, welche mit den Zahlen von 1—12 bezeichnet sind.

Für gewöhnlich spielt man von einer bestimmten Zahl, etwa von 500 ab, herunter und wer zuerst bei 1 angelangt ist, hat gewonnen. Fehlstoße gelten fünf Verlust und werden der Zahl des betreffenden Spielers wieder zugezählt.

Man hat auch Tivoli, bei welchem die Kugel, anstatt mit einem Queue, mit einer Spiralfeder, die gespannt wird, gestoßen werden kann. Oberhalb des Mittellockes hängt wohl auch ein Glöckchen, um den besonderen Glücksfall gleich zu verkünden, wenn eine Kugel hineinfällt.



XIX. Das Billardspiel.

Das Billardspiel erfreut sich seit einer langen Reihe von Jahren großer Beliebtheit. Man kann seine Spuren bis in das siebzehnte Jahrhundert verfolgen. War es aber damals nur eine Unterhaltung der besseren Kreise, so findet es sich heute überall, und es gibt kaum ein Wirtshaus oder eine Restauration, wo nicht ein oder mehrere Billards für die Gäste aufgestellt sind. Hier ist es natürlich nur das männliche Geschlecht, welches diesem Sport obliegt, in Privathäusern ist das Billard aber auch ein beliebtes Spiel für Damen und nachdem man von den übergroßen Billardtischen abgekommen ist, die ein Aufstellen in nur einigermaßen kleinen Räumen unmöglich machten, finden sich Billards vielfach in Privathäusern und mehr noch in Landhäusern und Villen u. s. w.; denn es gibt kaum ein Spiel, welches so geeignet ist, die durch schlechtes Wetter u. s. w. gehinderte Bewegung im Freien reichlich zu ersetzen. Der ganze Körper wird beim Billardspiel in Mitleidenschaft gezogen, und Auge und Hand gewinnen an Stärke und Festigkeit.

Trägt schon jedes Spiel in sich einen gewissen Reiz, so wird derselbe beim Billardspiel in ganz außerordentlicher Weise dadurch erhöht, daß es einmal ein Bewegungsspiel ist, welches dem Körper gesund und zuträglich ist, und ihn veranlaßt, sich in den mannigfaltigsten Stellungen zu bewähren; daß es jene Tugend, welche Kenner bei dem englischen Volk so hochschätzen, nämlich die Besonnenheit und die Ruhe auf den Körper überträgt — ferner dadurch, daß eine konstante geistige Anstrengung notwendig ist, um den stets veränderten Lagen des Spieles gerecht zu werden und daß es die Urteilskraft in ganz eminentem Grad herausfordert, insofern man sich selbst und den Gegner kritisiert. Dem Billardspiel liegt eine ganz außerordentlich komplizierte Theorie zu Grund, wie wir später sehen werden; aber wenn auch die wenigsten Billardspieler Gelegenheit nehmen, darauf einzugehen und sich rein dem praktischen Spiel hingeben, so verlangt die Praxis dieses Spieles doch schon an und für sich ein gewisses Denken, welches gegenüber

den andren Beschäftigungen des täglichen Lebens eine eigenartige und angenehme Abwechslung bildet.

Die älteste Form des Billards war folgende: auf einem grünen Tisch mit sechs Löchern, von denen je drei an einer Bande sich befanden, stand ein kleiner Bogen aus Elfenbein oder Eisen, Pforte oder Portal genannt, durch welchen die Kugeln gestoßen werden mußten; derselbe durfte nicht umgeworfen werden, ebenso wenig der auf der Tafel außerdem befindliche Regel. Die Banden, welche ursprünglich von Holz waren, wurden später mit Flachz oder Baumwolle gestopft. Lange Zeit wurden die Bälle mit einem Schlegel anstatt des Queues gestoßen. Die in Frankreich gebrauchten Billards hatten wohl auch zehn Löcher. Ludwig XIV. spielte sehr gern Billard, und sein Ansehen sowie die Beliebtheit des Spieles waren die Ursachen, daß sich dasselbe rasch und weit verbreitete.

Die nächste Verbesserung, welche folgte, war die Abschaffung des Schlegels und die Einführung des Queues mit flacher Spitze. Der Gebrauch des Queues erfuhr insofern noch einen Fortschritt, als man die Queuespitze mit der Feile bearbeitete und sie in Löchern rieb, welche in Gips oder Mauerfalk gebohrt wurden. In England freidete man schon die Queuespitzen. Gleichzeitig mit der Einführung des hölzernen Queues kam in Frankreich die sogenannte Karambolagepartie mit drei Bällen in Gang. Die Belederung des Queues bildet den Schlußstein in der Entwicklung des Billards bis heute.

Das Billard und die dazu gehörigen Utensilien.

Die Größe des Billardtisches oder -Bettes soll $3\frac{1}{2}$ m Länge und 2 m Breite sein. In dieser vollen Größe kommt es aber heute nur noch in England vor, während die Deutschen dasselbe kleiner konstruieren — bis $2\frac{1}{4}$, sogar 2 m Länge herabgehen. Unter allen Umständen ist aber festzuhalten, daß die Länge der doppelten Breite gleich sein muß. Während man früher das Bett aus Holz konstruierte, ist man heute zu dem besseren Materiale des Marmors oder des Schiefers übergegangen. Das Bett ruht auf sechs starken, miteinander verbundenen Füßen und es ist eine unbedingte Notwendigkeit jedes guten Billards, eine genaue horizontale Lage zu haben. Die richtige Höhe (einschließlich Bande) beträgt 1 m. Die Bande ist eine starke Leiste, welche die Billardtischplatte rings umgibt und so hoch sein muß, daß sie einmal das Herauspringen der Bälle verhindert, das andre Mal kein zu großes Hindernis für den Stoß sein darf, wenn der Ball dicht an der Bande steht. Eine gute Bande muß so konstruiert sein, daß ihr Stoßpunkt sich in der Höhe des Ballmittelpunktes befindet. Um einen leichten Abschlag der Bälle von der Bande zu erzielen, macht man sie elastisch und zwar durch das gleichmäßige Belegen mit Gummistreifen. Natürlicher Gummi verdient den Vorzug vor vulkanisiertem. Ein mit großer Kraft gestoßener Ball muß im stand sein, nach dem Abschlag vier- oder fünfmal die Tafel der Länge nach zu passieren. Das Bett sowohl

wie die Bände, jedes für sich, sind mit einem doppelten Überzug bedeckt und zwar einem baumwollenen Unterzug und einem Überzug von feinem grünen Tuch. Beide werden stramm angezogen, ruhen fest auf dem Boden und dürfen nirgends eine Falte schlagen. Das Tuch des Tisches muß aus einem Stück ohne Naht bestehen, fein und gleichmäßig gewebt sein, ohne Knoten und doppelte Fäden zu haben, weil sonst die Bälle von ihrer Richtung abgelenkt werden. Es ist notwendig, das Tuch täglich zu bürsten und nachts eine Decke darüber zu breiten. Bei längerem Spielen bildet sich durch das Abschlagen des Balles von der Bände und durch das Abnutzen der Wollflocke eine kleine Rinne die Bände entlang, welche einen unregelmäßigen Gang der Bälle verursacht und welche durch das Aufleimen dünner baumwollener Streifen unter dem Überzuge beseitigt werden kann.

Auf der Bände befinden sich acht Bandenflecke, eingelassene Elfenbeinstückchen, welche zur Orientierung dienen. Jede kurze Bände hat einen, jede lange Bände drei Bandenflecke. Die lange Bände wird dadurch in vier, die kurze Bände in zwei gleiche Teile geteilt, so daß besonders Anfänger im Spiel bei Berechnung der Winkel und Dimensionen davon nützlichen Gebrauch machen können. Die Verbindungslinien der drei Bandenflecke der langen Bände teilen das Billard in vier gleiche Teile, Kammern genannt; die unterste Kammer auf dem deutschen Billard, in welcher der Spieler aussetzt, ist gewöhnlich durch einen feinen, in das Tuch gezogenen Faden markiert; der Raum zwischen dieser Linie und der nächsten kurzen Bände heißt Quartier. Genau in der Mitte des Billardtisches befindet sich der sogenannte Mittelfleck, durch ein kleines rundes Pflaster bezeichnet, welches auf dem Tuch aufgeleimt ist. Daneben sind auf dem Billard noch zwei andre Flecke, welche ebenso wie der Mittelfleck zur Aufstellung der Bälle dienen. Wo sich die Quartierlinie mit der Verbindungslinie der Bandenflecke der kurzen Bände kreuzt, befindet sich der untere Fleck und analog demselben auf der entgegengesetzten oder oberen Seite des Billards der obere Fleck.

Das sogenannte deutsche Billard, welches in Deutschland selbst von dem französischen verdrängt worden ist, aber seine Bedeutung in andern Ländern behauptete, hat in jeder Ecke und in der Mitte der langen Bände ein Loch, zusammen also sechs Löcher. Dieselben sind halbkreisförmig in die Tafel eingeschnitten, können aber bei einigen Billards durch Schieber von außen verschlossen werden; in sie werden die Bälle gemacht.

Die Billardbälle werden aus dem besten Elfenbein fabriziert und die Mitte oder der Wurm des Elfenbeinzahnes sollte sich genau in der Mitte des Balles befinden. Sie müssen natürlich nicht nur von gleichem Durchmesser, sondern auch von gleicher Schwere und Elastizität sein. Der rotgefärbte Billardball heißt Karoline (von Karamboline abgeleitet); daneben sind auf dem französischen Billard noch zwei weiße Bälle im Gang, von denen der eine mit drei dünnen dunklen Ringen, die sich rechtwinkelig durchschneiden, versehen ist und daher den Namen Kreuzball führt.

In den Partien auf dem deutschen Billard werden meistens fünf Bälle gebraucht, nämlich die Karoline, zwei weiße Spielbälle, und außerdem noch zwei Karambolbälle, welche durch Ringe verschiedener Zahl voneinander unterschieden sind, und einfacher oder unterer, und Kreuz- oder oberer Karambolball genannt werden. Zusammen mit der Karoline heißen die beiden Bälle auch Karolinbälle.

Das Queue, welches zum Stoßen der Bälle gebraucht wird, ist aus dem besten, trockenen Eschenholz fabriziert, indem man verschiedenfarbige, der Länge nach zusammengesetzte Stücke aneinander leimt. Seine Form ist die eines länglichen Regels, dessen Spitze in einem ungefähr 20 cm langen Cylinder (Schnabel genannt) ausläuft. Da mit dem Griffende zuweilen gestoßen wird, so ist es notwendig, dasselbe an einer Seite abzuflachen. Das für den Spieler passende Queue wird je nach der Größe desselben verschieden sein; die Höhe von den Füßen bis an das Kinn gilt als passendstes Maß und ergibt als durchschnittliche Queuelänge 143 cm. Um dem Queue mehr Gewicht zu geben, legt man es am Griffende mit Mahagoni- oder einem andern harten Holz aus und füllt es mit einem Bleiguß aus; Eschenholz ist aber im allgemeinen schon genügend, um das nötige Gewicht zu geben. Bei der Wahl eines Queues muß man kein zu steifes nehmen, denn ein unelastisches Queue taugt nicht für feine oder Seitenstöße. Die Hauptsache ist, daß es gerade ist, und man kann sich dessen vergewissern, wenn man vom Griffende bis zur Spitze entlang blickt. Einige Spieler ziehen ein leichtes, andre ein schweres Queue vor; aber man wird immer finden, daß man am meisten mit einem Queue ausrichten kann, welches ein mäßiges Gewicht und gute Balance hat und ein Griffende, welches man bequem umspannen kann (ca. $2\frac{1}{2}$ cm Durchmesser). Der Kopf des Queues besteht aus zwei Lederstücken, dem unteren Stück aus hartem Leder, welches auf die Queuespitze, und dem oberen Stück aus lockerem elastischen Leder, welches auf das untere Stück aufgeleimt wird.

Der Lederkopf wird erst naß, dann trocken abgerieben und gut mit Kreide eingeschliffen, um sein Abgleiten von der Oberfläche des Balles zu verhüten. Bei vielen Partien werden Regel gebraucht, für welche auf dem französischen Billard um den Mittelfleck herum noch vier andre nahegelegene Flecke in gleicher Entfernung angebracht sind. Um den Gang der Partien zu verfolgen, braucht man ferner noch das Markierbrett. Bei manchen Billards hat man auch Zählleinrichtungen im hölzernen Rand des Tisches. Der Billardraum für eine Tafel voller Länge soll wenigstens $5\frac{1}{2}$ m lang und 5 m breit sein, ein besseres Verhältnis ist noch 6 m Länge und $4\frac{1}{2}$ m Breite. Wenn es möglich ist, muß man demselben für das Spielen bei Tage Oberlicht geben, und zwar in solcher Ausdehnung, daß die Bälle keinen Schatten werfen, welcher das richtige Visieren verhindert. Bei Abend sollte die Tafel von vier oder sechs Lampen erleuchtet sein, welche mit Schirmen ausgestattet sind, die inwendig weiß, auswendig grün sind und so ein gleichmäßiges Licht über die ganze Tafel werfen.

Das Stoßen der Bälle.

Beim Stoßen der Bälle ist vor allen Dingen die Haltung des Spielers in Betracht zu ziehen. Man muß sich mit geraden Knien auslegen und nur der Oberkörper macht oberhalb der Hüften eine geringe Beugung. Der linke Fuß wird vorgestellt, der Kopf ist aufrecht und senkrecht über dem Queue zu halten. Die Stellung einer spielenden Dame muß einfach, natürlich und gefällig sein, die Hand, welche den Bock auf dem Billard macht, muß fest, aber nicht krampfhaft aufliegen, während die andre Hand das Queue mit einem leichten Griff, womöglich mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger umfaßt.

Bei einem starken Stoß muß man die Beine weiter auseinander setzen und das linke Knie leicht beugen, um dem Queue eine möglichst horizontale Lage zu geben; bei einem starkgeneigten Stoß, welcher den Ball von oben treffen soll, muß man sich auf die Fußspitzen erheben; bei einem Ball, welcher weit entfernt auf dem Billard und zwar an der rechten langen Bande steht, muß man einen Rückenstoß ausführen — kurz, man muß die jedesmalige Haltung der Lage des Spielballes und dem Zweck des Stoßes anpassen. Ehe wir die einzelnen Fälle näher ins Auge fassen, ist es zunächst notwendig, über den Bock zu sprechen.



Fig. 163.

Die linke Hand, welche den Bock macht, liegt vor dem Spielball und das Ende des Queues wird auf sie gestützt. Da die Güte des Stoßes sehr von einem sicheren Bock abhängt, so thut man gut, von vornherein die größte Aufmerksamkeit darauf zu verwenden. Fig. 163 zeigt den richtigen Bock. Die Hand ruht vorn auf den vier Fingerspitzen, hinten auf der Handwurzel, die Knöchel sind erhoben wie ein Bogen; der Daumen wird leicht, aber nicht zu viel ausgestreckt. So hat die Hand eine sichere, nicht schwankende Lage. Zwischen dem Daumen und dem Knöchel des Zeigefingers kommt das Queue zu liegen. Es ist falsch, die Hand auf den Knöcheln der vier Finger ruhen zu lassen; es ist falsch, die Finger nicht zu spreizen; es ist falsch, die Handwurzel als Stützpunkt entbehren zu wollen und das Queue zwischen Daumen, Zeige- und Mittelfinger legen zu wollen. Die Höhe des Bockes, welcher durch Vorschieben oder Zurückziehen der Fingerspitzen erniedrigt oder erhöht werden kann, hängt von der Höhe des Stoßes ab. Derjenige Teil des Queues, welcher zwischen dem Bock und dem Spielball liegt, wird Schnabel genannt.

Liegt das Queue in der gehörigen Richtung auf dem Bock und hat man die Stellung des Spielballes genau ins Auge gefaßt und dann auf den spielenden Ball gesehen, so zieht man es in der angenommenen Lage zurück und stößt in der Richtung der Queueachse frei, ungezwungen und kurz. Alles Abweichen des Schnabels aus der Richtung der Queueachse ist fehlerhaft und der Anfänger im Spiel thut daher gut, den Schnabel möglichst kurz zu machen, d. h. den Bock dem Spielball möglichst nahe zu bringen. Je länger der Schnabel ist, desto stärker wird allerdings der Stoß, aber auch um so unsicherer. Unsichere Ausführung des Stoßes verhindert es ganz besonders, sich im Spiel zu vervollkommen.

Fehlerhaft ist es, beim Zielen oder Visieren den Oberleib zu sehr herabzubeugen, weil dadurch Hand und Arm in der richtigen Aktion gehemmt werden. Die Karambolagestöße sind mit möglichst kurzem Stoß zu spielen und zu diesem Behuf müssen Oberarm und Schulter möglichst in Ruhe bleiben. Die andern Stöße bedürfen aber einer Bewegung, die nicht nur vom Ellbogen, sondern vielmehr von der Schulter ausgeht, so daß sich der ganze Körper an der vollen und freien Bewegung des Armes beteiligt. Nach dem Stoß muß man die stoßende Hand nicht viel, vielleicht 10—15 cm, zurückziehen. Beim Zurückziehen des Schnabels und dem Hinausschieben der Queuespitze über den Stoßpunkt muß man die Stoßweite nach der Qualität der Stöße einrichten und dieselbe bei sehr starken Stößen auf 16 cm normieren, wovon $4\frac{1}{2}$ cm auf den Nachschub der Queuespitze über ihren Stoßpunkt hinaus zu rechnen sind.

Beim Stoßen der Bälle und beim Bockmachen sind nun noch einige Fälle in Betracht zu ziehen, die den Spieler in Verlegenheit bringen können. Wenn der Ball so nahe an der Bande steht, daß man keinen Bock auf der Tafel machen kann, so stellt man die drei Mittelfinger auf die Bande, wobei der Zeigefinger über dem Ball liegt; der kleine Finger wird frei gehalten, der Daumen liegt wie bei dem gewöhnlichen Bock und die Hand ist in die Höhe gerichtet. Da der Ball nur fortgequetscht werden kann, so muß man ihn von oben mit einem sehr starken Stoß treffen. — Steht der Ball ziemlich nahe an der Bande, so daß man den gewöhnlichen Bock nicht machen kann, so benutzt man die Bande als Stützpunkt, auf welcher man den Arm ruhen läßt, während die Fingerspitzen auf der Tafel ruhen. — Wenn man einen Spielball, welcher an der Bande steht, auf einen Ball zu spielen hat, der an derselben Bande steht und demnach die Bande an der linken Seite des Spielenden keinen normalen Bock gestattet, so stützt man den Zeigefinger auf die Tafel und legt die übrigen drei Finger fest auf die Bande, der Daumen liegt wie gewöhnlich. Steht der Spielball hinter einem andern Ball, über welchen man mit dem Queue wegstoßen muß, so muß man, weil man den Mittelpunkt des Spielballes nicht treffen kann, die Fingerspitzen hinter dem im Weg stehenden Ball auf die Tafel stützen, die Hand in die Höhe heben, den Daumen anlegen und mit schräg geneigtem Queue von oben herab auf den Spielball stoßen. In gleicher Weise muß man bei

allen geneigten Stößen verfahren und besonders auch auf die stoßende Hand achten. Bei dem lotrechten Stoß, Walker genannt, wird der Bock durch den Zeigefinger einerseits und durch den Daumen und Mittelfinger anderseits gebildet; der Unterarm preßt sich an den Leib, während die rechte Hand das Queue oberhalb des Kopfes faßt; Daumen und Zeigefinger und hinter beiden der erste Knöchel des gekrümmten Mittelfingers werden um das Queue fest angelegt. Wenn der Ball so weit entfernt vom Spieler steht, daß er ihm auf gewöhnliche Weise nicht beikommen kann, sich aber auch der wenig gebräuchlichen Krücke nicht bedienen möchte, so wird er den Ball par pistolet spielen. Ohne Anwendung eines Bockes wird das Queue in die rechte Hand genommen und zwar von unten; Daumen, Zeige- und Mittelfinger fassen dasselbe an seinem Schwerpunkt, so daß es eine geneigte Lage nach der Spitze zu hat. Man muß genau visieren, wenn man keinen Rids machen, d. h. mit der Queuespitze nicht abgleiten will.

Wir gehen nun zu den verschiedenen Arten von Stößen über.

Bei dem Mittelstoß ist das Queue gerade auf den Mittelpunkt des Balles zu halten, wie Fig. 164 zeigt.

Der hohe Stoß trifft den Ball oberhalb des Zentrums, und das Queue darf nur sehr wenig aus der horizontalen Lage herausgebracht werden, weil jede Abweichung aus dieser Lage den Effekt schwächt. Dieser Stoß, wie ihn Fig. 165 darstellt, gibt dem Ball eine gewisse Geschwindigkeit.

Wird der Ball noch mehr oberhalb des Mittelpunktes getroffen, so setzt er nach dem Zusammentreffen mit einem andern Ball seinen Lauf in derselben Richtung fort. Fig. 166 zeigt diesen Stoß. Dieser Ball heißt Nachläufer.

Wenn man das Queue hoch über dem Ball hält und kurz auf denselben stößt, macht man den geneigten Hochstoß (Fig. 167). Dieser Stoß läßt den Ball von der Tafel aufspringen und man kann ihn unter Umständen zwingen, über einen andern Ball, welcher im Weg liegt, fortzuspringen. Nur langandauernde Übung macht es möglich, diesen schwierigen Ball zu spielen. Der Bock zu diesem Stoß muß auf den Fingerspitzen ruhen; das Queue wird fest, aber nicht krampfhaft angefaßt und der Stoß sehr kurz und stark ausgeführt. Ein ungeschickter Spieler kann hierbei leicht ein Loch in das Billardtuch stoßen. Der hochgeneigte Stoß mit senkrechtem Queue auf einen Punkt hinter dem obersten Punkt des Balles muß mit einem sehr kräftigen, entschiedenen Stoß ausgeführt werden. Der Bock wird hier durch Daumen und Mittelfinger einerseits und Zeigefinger anderseits gebildet. Dieser Stoß läßt den Ball eine kurze Strecke vorwärts und dann vermittelt der rückläufigen Drehung zurücklaufen.

Eine gleiche Wirkung kann durch einen geneigten Hochstoß erzielt werden, welcher, wie Fig. 168 zeigt, nicht die ganz senkrechte Haltung

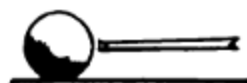


Fig. 164.

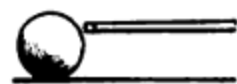


Fig. 165.



Fig. 166.



Fig. 167.



Fig. 168.

des Queues erfordert. Die stoßende Hand macht dabei eine reibende Bewegung, das Handgelenk eine halbe Drehung. Während beim Walter der Bod in der Luft schwebt, ruht derselbe bei diesem Stoß auf den Fingerspitzen. Der Ball muß an der dem Spieler zugewandten Seite getroffen werden.



Fig. 169.

Die Stöße unterhalb des Mittelpunktes des Balles (Fig. 169) verzögern seine Geschwindigkeit. Ein Stoß, nicht zu tief unter dem Mittelpunkt, läßt

den Ball langsamer vorwärtsrollen; ein noch tieferer Stoß ist Veranlassung, daß der Spielball bei seinem Zusammentreffen mit einem andern Ball Halt macht oder nach der Richtung zurückrollt, aus welcher er gekommen ist. Man kann diesen Stoß so ausführen, daß der Ball nicht einmal nötig hat, einen andern zu treffen, um nach einem kurzen Vorwärtslauf zurückzukehren. Die Hand muß dabei plötzlich und energisch zurückgezogen werden, das Handgelenk eine gewisse Drehung machen und diese Drehung durch die Queuespitze, welche nicht zu groß sein darf und gut mit Kreide geschmiert sein muß, auf den Ball übertragen. Das Queue darf nur wenig Abweichung von der Horizontalen haben.

Stärke des Stoßes. Der Erfolg des Stoßes hängt wesentlich von dem Stärkegrad ab, welchen man vermittelt des Queues dem Ball zu geben vermag, und von der Elastizität der Banden, an welche er anschlägt. Zunächst weiß man durch Erfahrung, daß es die Stärke des gegebenen Stoßes ist, welche den Ball verschiedene Winkel machen lassen kann. Ein starker und schneller Ball wird einen bedeutend größeren Abschlagswinkel haben als ein schwacher und langsamer Ball. Eine Probe auf dem Billard wird das sofort zeigen. Der Spieler muß also lernen, die Stärke der Stöße abzumessen, um damit die beabsichtigten Wirkungen hervorzubringen, und muß besonders den Fehler der Anfänger und schlechteren Billardspieler vermeiden, welche beim Stoßen zu viel Kraft anwenden.

Bis in die neueste Zeit war man ganz allgemein der Ansicht und stellte es als ein Grundgesetz in der Theorie des Billards hin, daß bei dem gegen die Bande gespielten Ball der Anschlags- und Abschlagswinkel gleich wären. Nachdem indessen schon tüchtige Praktiker des Spieles diesen Irrtum erkannt, war es Bogumil, welcher theoretisch und praktisch nachwies, daß dieses aufgestellte Gesetz ein falsches sei. Wenn ein Ball unter 40 Grad gegen die kurze Bande gespielt wird, von dieser gegen die lange Bande anschlägt und dann der andern Ecke zuläuft, müßte nach alter Ansicht die Linie, welche er vom Spieler aus zur kurzen Bande machte, parallel mit der Linie sein, welche er von der langen Bande aus nach dem zweiten Anschlagen verfolgt, und der erste Anschlagswinkel und der zweite Abschlagswinkel müßten zusammen 90 Grad betragen. Das ist in der That aber nicht der Fall, sondern das Anschlagen an die Bande verleiht dem Ball seitliche Drehungen, welche verursachen, daß die Anschlagswinkel den Ab-

schlagswinkeln nicht gleich sind und daß die letzteren verkleinert werden. Die kleinste Abweichung findet bei dem rollenden Ball statt, während der gleitende und rückläufige Ball (die Erklärung für diese Ausdrücke folgt später) noch größere Abweichungen aufweisen.

Der Seitenstoß. Wenn man einen Ball seitlich trifft, wird er bei seiner Vorwärtsbewegung um die horizontale Achse noch eine andre Bewegung um eine vertikale Achse nach der Seite des Stoßes zu ausführen. Der Zusammenstoß mit einem andern Ball oder mit der Bande wird die erste der beiden Bewegungen verringern, resp. gänzlich aufhören lassen, während die andre Bewegung fort dauert und den Ball in der Richtung der Umdrehung fort treibt. Erst nach dem Zusammenstoß mit einem andern Ball oder mit der Bande kann man die Wirkung des Seitenstoßes wahrnehmen; wenn der Ball an der rechten Seite gestoßen worden ist, wird er nach rechts gehen; wenn an der linken, nach links. Man muß also den Ball an derjenigen Seite stoßen, nach welcher man ihn hin haben will. Um einen Seitenstoß zu machen, muß man die Queuespitze gut mit Kreide einschmieren, um das Abgleiten des Queues, das Rutschmachen, zu verhindern.

Um den Seitenstoß richtig und mit Kraft ausführen zu können, muß man schon gewandt im Spielen sein. Das Queue wird nicht parallel mit der beabsichtigten Richtung des Balles gehalten, sondern mehr oder weniger in einem spitzen Winkel zu dieser Richtung, wie Fig. 107a zeigt, in welcher a den Stoß in die Mitte bezeichnet, während b und c Seitenstöße darstellen. Fig. 170b zeigt, wie man das Queue halten muß, um einen sehr starken entgegengesetzten Seitenstoß auszuführen; die kleinen Kreise auf dem Ball bezeichnen den Punkt, wo er getroffen wird. Bei dem Seitenstoß muß man mit der Hand eine gewisse Drehung vollführen, die besser gesehen als beschrieben werden kann, und das Queue muß den Stoßpunkt auf dem Ball sehr kurz und plötzlich treffen. Auch muß man sich hüten, zu viel Kraft in Anwendung zu bringen, weil ein leichter, mäßiger, mit Präzision ausgeführter Stoß schon die beabsichtigte Wirkung hervorbringen kann. Der dem Spielball gegebene Seitenstoß teilt sich übrigens niemals dem gespielten Ball mit.

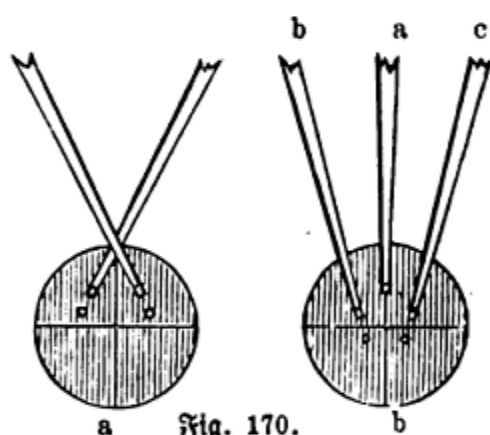


Fig. 170.

Es kommt noch eine Anzahl von Kunstausdrücken beim Billardspiel vor, welche wir an dieser Stelle erklären wollen.

Nach der Anzahl Male des Abschlagens von der Bande richten sich die Bezeichnungen *Double*, *Triple*, *Quarte* u. s. w. Wenn ein Ball einmal von der Bande abgeschlagen hat, so hat er ein *Double* gemacht; wenn zweimal, ein *Triple* u. s. w.

Maße bezeichnet eine Stellung des Spielballes auf dem Billard, welche ihm nicht gestattet, den gespielten Ball direkt zu treffen, weil ein

andrer Ball oder Kegel dazwischensteht. Solche Bälle müssen also indirekt, von der Bande aus, gespielt werden (Vorbande).

Effet bezeichnet die Wirkung, welche man dem Ball durch einen exzentrischen Stoß (s. unten) gibt, der also nicht auf den Mittelpunkt des Balles gerichtet ist.

Contreeffet wird dem Ball durch einen exzentrischen Stoß gegeben, welcher den Abschlagswinkel vergrößert.

Contrefoups bezeichnet das nochmalige Zusammentreffen des Spielballs mit dem gespielten Ball.

Die Theorie des Billardspieles.

Die Theorie des Billardspieles ist von Coriolis und Bogumil aufgestellt worden und da sie ziemlich komplizierter Natur ist, so genügt es für unsre Zwecke, wenn wir den beiden genannten Theoretikern in denjenigen Ausführungen, welche besonders in Betracht kommen, folgen.

Die verschiedenen Arten des Stoßes verlangen zum besseren Verständnis noch einige vorhergehende Betrachtungen. Wenn der Spieler visiert, so kann man sich eine Ebene durch sein Auge und durch den Vertikaldurchmesser des Spielballes gelegt denken. Diese Visierebene, welche senkrecht auf dem Billard steht, teilt den Ball in die rechte und linke Hälfte, die beide einander gleich sind. Die Horizontalebene, welche wagerecht durch den Mittelpunkt des Balles geht, teilt ihn auch in zwei gleiche Hälften: die obere und die untere. In die vordere und hintere Hälfte wird der Ball schließlich durch die Querebene zerlegt, welche durch den Mittelpunkt geht und senkrecht auf den beiden ebengenannten Ebenen steht. Alle Stöße, auch die Seitenstöße, welche über der Horizontalebene treffen, sind Hochstöße; alle unterhalb derselben treffenden Tiefstöße. Diejenigen Stöße, welche rechts oder links von der Visierebene treffen, heißen Seitenstöße. Alle Stöße, bei welchen die Stoßlinie nicht durch den Mittelpunkt des Balles geht, heißen exzentrische Stöße. Es entsteht nun die Frage: wie weit darf man die exzentrischen Stöße ausdehnen, d. h. wie weit darf man sich dem Rand der Querebene nähern, ohne einen Rids zu machen? Die Erfahrung und die Theorie haben nachgewiesen, daß innerhalb der Querebene die mögliche Exzentrizität dargestellt wird durch einen Kreis, dessen Radius $\frac{6}{10}$ des Ballradius ausmacht.

Soweit haben wir nur von wagerechten Stößen gesprochen; die geneigten Stöße, bei welchen der Schnabel sich nach unten neigt, erfordern noch eine besondere Betrachtung. Entweder wirkt die Reibung zwischen Ball und Billardtisch der Richtung des ersteren entgegen und vermindert seine Geschwindigkeit durch Beschleunigung der vorläufigen Drehung oder die Reibung wirkt seitlich von der Richtung des Balles, vermindert gleichfalls seine Geschwindigkeit, zwingt ihn aber dabei, eine krumme Linie zu beschreiben. Der Ball wird anfänglich eine Parabel beschreiben und, nachdem er ins Rollen

gekommen ist, in gerader Linie weiterlaufen. Diesen letzteren Stoß kann man immer machen, wenn man die senkrechte Stoßebene nicht durch den Mittelpunkt des Balles gehen läßt, und zwar wird man die Parabel rechts oder links machen, je nachdem man rechts oder links von der Visierebene stößt. Der Neigungswinkel des Stoßes darf nicht viel über 45 Grad hinausgehen. Der Kreis der möglichen Stoßpunkte geht hier bis zu $\frac{7}{10}$ des Ballradius.

Bei allen Stößen ist selbstverständlich darauf zu achten, daß nur in der Richtung der Queueachse gestoßen wird, so daß also die senkrechte Stoßebene der Visierebene parallel oder identisch mit derselben ist.

Ein Billardeur entsteht, wenn der gespielte Ball dem Spielball so nahe steht, daß der Spieler das Queue noch in Berührung mit dem Spielball hat, während letzterer schon den gespielten Ball trifft. In der Karambolagepartie ist dieser Stoß oder vielmehr dieses Schieben verboten, weil dadurch die Wirkung des Abschlages der Bälle von einander aufgehoben wird, der Spielball, nur durch das Queue allein bestimmt, mit unverminderter Geschwindigkeit weiterrollt, und der gespielte Ball durchaus in eine abweichende Richtung gezwungen wird. Stehen die Bälle $4\frac{1}{2}$ cm voneinander ab, welche Entfernung die Queuespitze über ihren Stoßpunkt hinaus als Maximum zu machen pflegt, so ist ein Billardeur noch nicht möglich.

Die anfängliche Geschwindigkeit des Spielballes und seine anfängliche Richtung sind vom Queue abhängig. Es kann also der Spielball anfänglich nur dieselbe Geschwindigkeit haben, welche das Queue hat. Durch Experiment kann man die Größe der anfänglichen Geschwindigkeit nachweisen und findet, daß ein mäßiger Stoß ca. 5 m in der Sekunde Anfangsgeschwindigkeit ergibt und daß man dieselbe mit einem Queue, welches dreimal so schwer ist wie der Ball, bis auf 7 m steigern kann.

Wenn die Verlängerung des stoßenden Queues den Mittelpunkt des Balles trifft, so ist das ein Zentralstoß. Der Ball bewegt sich in der Richtung der Queueachse aber auch bei allen andern Stößen (die geneigten Seitenstöße ausgenommen) und daraus folgt, daß man bei einem Zentralstoß genau auf das Ziel visieren muß; daß man dagegen bei einem Seitenstoß, um den Zielpunkt nicht zu verfehlen, das Queue auf einen andern Punkt richten muß, welcher soweit vom Zielpunkt entfernt ist, wie die senkrechte Stoßebene vom Mittelpunkt des Balles. Bei einem Seitenstoß ist also die anfängliche Richtung des Spielballes der Queueachse parallel.

Die Bewegung des Billardballes wird aber nicht allein vom Queue bedingt, sondern ist auch von dem Billardtuch abhängig. Wenn der Spielball auf dem Tuch rollt, so bewegt er sich wie das Rad eines fahrenden Wagens, dessen Stützpunkt durch die Reibung in der dem Mittelpunkt entgegengesetzten Richtung getrieben wird. Die Drehungsgeschwindigkeit des Balles ist gleich, aber entgegengesetzt der Geschwindigkeit des Mittelpunktes, d. h. wenn der Ball sich einmal im Vorwärtswellen gedreht hat und auf denselben Stützpunkt gekommen ist, hat dieser Punkt in entgegengesetzter

Richtung eine Strecke zurückgelegt, welche der Strecke gleich ist, die inzwischen der Mittelpunkt des Balles zurückgelegt hat.

Wenn der Stützpunkt des Balles bei der Vormwärtsbewegung sich gar nicht verändert, sondern parallel mit dem Mittelpunkt des Balles vorschreitet, gleitet der Ball. Die Kraft, welche der Ball verbraucht, um in diesem Fall den Widerstand des Tuches zu überwinden, ist $\frac{1}{4} - \frac{3}{10}$ seines Gewichtes. Infolge der Reibung fängt der Stützpunkt an, in Bewegung zu kommen, und seine Drehungsgeschwindigkeit wächst, während die Geschwindigkeit des Ballmittelpunktes abnimmt. Schließlich kommt der Ball ins Rollen, wenn beide Geschwindigkeiten einander gleich sind.

Wenn die Drehungsgeschwindigkeit des Stützpunktes der Ballbewegung entgegengesetzt und kleiner als die Geschwindigkeit des Mittelpunktes ist, so wird diese zwischen Rollen und Gleiten liegende Bewegung vorläufige Drehung genannt. Auch hier kommt der Ball durch Reibung ins Rollen, weil die Ballgeschwindigkeit kleiner und die vorläufige Drehung größer wird.

Der rollenden Drehung ist die rückläufige Drehung des Balles entgegengesetzt, bei welcher die Drehungsgeschwindigkeit des Stützpunktes zwar dieselbe Richtung annimmt wie der Mittelpunkt des Balles, während die entstehende Reibung aber doch der Geschwindigkeit des Mittelpunktes entgegenwirkt, sie auf Null reduziert und schließlich den Ball ebenfalls ins Rollen bringt.

Bei der seitlichen Drehung des Balles, welche um den Vertikal-durchmesser oder um eine schräge Drehungsachse vor sich geht, bleibt der jedesmalige Stützpunkt in der Bisierebene, und die Reibung des Balles erfolgt bei dieser Drehung sowohl, als bei allen andern in derjenigen Linie, welche die anfängliche Richtung des Balles angibt. Auch hier ist das Rollen der schließliche Bewegungszustand des Spielballes, denn die seitliche Drehung um die Vertikalachse nimmt allmählich ab und die Größe der Ballgeschwindigkeit wächst; die seitliche Drehung um die schräge Achse nimmt ebenfalls ab, die etwa mit ihr verbundene rückläufige oder später eintretende vorläufige Drehung gleichfalls, und der Ball kommt ins Rollen.

Das sind die verschiedenen Bewegungszustände des Spielballes, die alle schließlich ins Rollen übergehen und dann durch die Reibung eine gleichmäßige Abnahme der Geschwindigkeit des Mittelpunktes und der Drehungsgeschwindigkeit des Stützpunktes erfahren.

Die Berechnung der Geschwindigkeiten des Spielballes vor seinem Zusammenstoß mit einem andern Ball oder mit der Bande ist sehr kompliziert und die dabei entwickelten Formeln sind nur dem Mathematiker verständlich; wer sich darüber unterrichten will, mag in Bogumils „Billardbuch“ nachlesen. Die sich ergebenden praktischen Resultate sind folgende: die Geschwindigkeit des Spielballes hängt von der Entfernung der Stoßlinie vom Mittelpunkt des Balles ab. Der Zentralstoß gibt dem Ball die größte Geschwindigkeit; je weiter die Stoßlinie vom Mittelpunkt bei exzentrischen Stößen entfernt ist, desto mehr nimmt die Geschwindigkeit des Balles ab.

Die größte relative Drehungsgeschwindigkeit um die vertikale Achse ($\frac{6}{4}$ der Geschwindigkeit des Balles) wird durch einen Mittelstoß hervorgerufen, dessen Stoßpunkt einen halben Ballradius vom Mittelpunkt entfernt ist; die größte absolute Drehungsgeschwindigkeit um die vertikale Achse aber durch einen Mittelstoß, dessen Stoßlinie $\frac{1}{2}$ Ballradius vom Mittelpunkt entfernt ist.

Das Rollen findet sofort statt bei einem Mittelhochstoß, wenn der Stoßpunkt $\frac{2}{5}$ des Ballradius oberhalb des Mittelpunktes liegt; wird der Ball durch einen Mittelstoß getroffen, dessen Stoßpunkt $\frac{1}{5}$ des Ballradius über dem Mittelpunkt liegt, so erreicht der rollende Ball sein Maximum an Geschwindigkeit.

Der mit rückläufiger Drehung sich bewegende Spielball wird, wenn der Tießstoß $\frac{3}{10}$ des Ballradius unter dem Mittelpunkt liegt, diese Drehung auf möglichst weite Strecken behalten; er wird nach einem möglichst weiten Weg ins Rollen geraten, wenn der Mitteltießstoß $\frac{1}{10}$ des Ballradius unter dem Mittelpunkt liegt.

Der Kreis der erlaubten Stoßpunkte und der größten Drehungsgeschwindigkeiten ist $\frac{6}{10}$ Ballradius vom Mittelpunkt entfernt.

Auch die Theorie ergibt, daß der kurze und freie Stoß des Queues der einzig erlaubte sein darf, weil ein Nachschieben des Queues und ein zu langes Anhaften desselben an der Oberfläche des Balles die Geschwindigkeit desselben und seine Drehungen durchaus verändert.

Der Berührungspunkt zweier Bälle heißt ihr Stoßpunkt. Die gerade Linie, welche sich durch den Stoßpunkt und die Mittelpunkte der beiden Bälle legen läßt, wird Zentrale genannt. Wenn der Spielball auf einen zweiten Ball gestoßen wird und die Stoßrichtung und Zentrale in eine Linie zusammenfallen, so ist das ein Zentralstoß; bilden Stoßrichtung und Zentrale einen Winkel (Anschlagswinkel), so ist ein schiefer Stoß vorgegangen. Beim Zentralstoß geht die Bisierebene durch den Mittelpunkt des Spielballes; er wird dann, wenn man sich die Durchschnitte der Querebenen der aufeinanderstoßenden Bälle vom Standpunkt des Spielers aus gezeichnet denkt, der sogenannte Vollball erzeugt, bei welchem also der Spielball den gespielten Ball verdeckt. Beim Dreiviertelball geht die Bisierebene durch den Halbierungspunkt des wagerechten Radius des gespielten Balles, beim Halbball durch den äußersten Rand des gespielten Balles und beim Viertelball durch einen Punkt, welcher $\frac{3}{2}$ vom Mittelpunkt des gespielten Balles entfernt ist. Einen Achtelball nennt man einen feinen Ball.

Den Abschlag der Bälle voneinander anlangend, wird es für den praktischen Spieler in Betracht kommen, ob er beim Stoßen der Bälle seinen Zweck schon durch den einfachen Abschlag des einen Balles vom andern erreicht oder ob er diesen Abschlag noch modifizieren soll durch exzentrische Stöße. Jedenfalls empfiehlt es sich, letztere so lange zu vermeiden, als der einfache Abschlag der Bälle voneinander allein schon imstand ist, den gewünschten Zweck zu erreichen.

Der Abschlag des Balles von der Bande ist bedingt von der Elastizität derselben, ihrer Höhe und der Größe der Bälle. Wir haben schon in den vorhergehenden Ausführungen erwähnt, daß es ein alter Irrtum ist, Anschlagwinkel und Abschlagwinkel für gleich zu halten und die neuesten Forschungen haben gezeigt, daß Bälle, welche nicht mit einer seitlichen vorläufigen oder rückläufigen Drehung anschlagen, bis zu einem Anschlagswinkel von 40 Grad kleinere Abschlagswinkel, über 40 Grad aber größere Abschlagswinkel haben. Die Anbandung eines sich drehenden Balles ergibt noch verwickeltere Verhältnisse.

Praktische Beispiele.

Das Billardspiel kann man nicht aus der Theorie lernen, man muß vielmehr ein guter und geübter Praktiker sein und wird dann erst aus der Theorie profitieren können. Wir reihen deshalb einige praktische Beispiele hier an, meistens schwerere, sogenannte Kunstbälle aus der Karambolpartie, aus welchen der Anfänger beim Nachspielen auf dem Billard viel Nutzen ziehen wird. Mit a bezeichnen wir immer den Spielball, mit b den Ball, auf welchen gespielt wird, und mit c den dritten Ball.

Fig. 171. Spielball a wird mit einem starken Mittelhochstoß sehr fein an b angespielt und kommt aus der Ecke auf c. Die Berührung von a und b muß äußerst subtil sein, sonst ist der Ball verfehlt.

Fig. 172. Spielball a wird mit rechtsseitigem, ziemlich starkem Hochstoß, fast Halbball auf b gespielt; der Contreeffet von der kurzen Bande vergrößert den Abschlagswinkel und läßt a direkt auf c gehen.

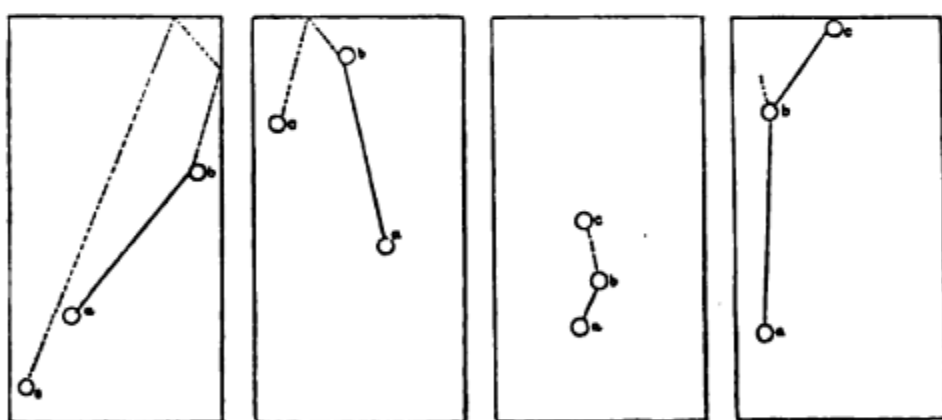


Fig. 171.

Fig. 172.

Fig. 173.

Fig. 174.

Fig. 173. Um einem Billardeur aus dem Weg zu gehen, wendet man einen möglichst rechtsseitigen Hochstoß an und spielt b beinahe voll an. Ball b geht in die Ecke und stellt sich zur nächsten Karambolage.

Fig. 174. Der Spielball karamboliert, indem er mit rechtsseitigem Hochstoß auf b gestoßen wird, welchen er fein treffen muß, um auf c zu gehen. Der Spielball muß stark gestoßen werden.

Fig. 175. Spielball a muß mit einem starken Seitenstoß, Halbball, auf b gestoßen werden, geht dann in einer sehr merklichen Kurve zur nächsten Bande und kommt als Terz auf c.

Fig. 176. Spielball a muß mit einem rechtsseitigen Tiefstoß und scharf auf b gespielt werden, um als Rückläufer mit c zu karambolieren.

Fig. 177. Spielball a wird fast Halbball mit linksseitigem schwachen Hochstoß auf b gespielt, b schiebt zwar c fort, aber a holt ihn ein und karamboliert.

Fig. 178. Ein englischer Kunstball. Spielball a wird mit einem starken rechtsseitigen Tiefstoß auf b gespielt, stößt denselben hinweg, berührt die Bande und geht dann in einem Bogen nach c. Die Kurve zeigt sich um so unterschiedener, je kräftiger der Stoß und das Seiteneffet ist.

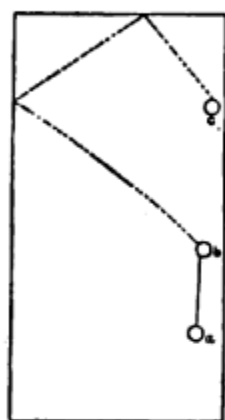


Fig. 175.

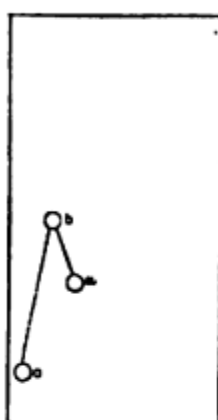


Fig. 176.

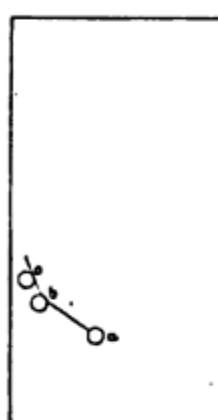


Fig. 177.

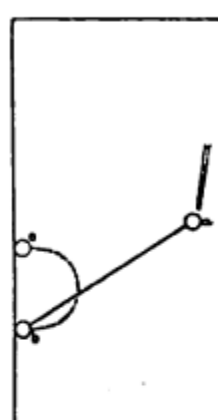


Fig. 178.

Fig. 179. Spielball a wird mit rechtsseitigem Tiefstoß auf b gespielt, schlägt an die lange Bande an und karamboliert schließlich mit c. -- Bequemer ist es hier, durch einen rechtsseitigen Tiefstoß erst c und dann b zu treffen.

Fig. 180. Spielball a wird mit einem rechtsseitigen geneigten Hochstoß auf b gestoßen und zwar als Dreiviertelball rechts, damit b in die Mitte der Tafel geht und nicht etwa auf c zuläuft. Der Spielball a schlägt dann leicht gegen die Bande und karamboliert mit c.

Fig. 181. Der Spielball a karamboliert, wenn er mit einem rechtsseitigen Tiefstoß zwischen Ball b und Bande gespielt wird und muß beide in demselben Augenblick treffen; er geht dann quer über die Tafel auf c zu. Ein Bollball hat dieselbe Wirkung.

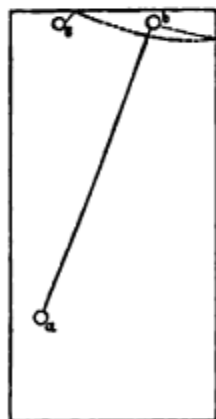


Fig. 179.

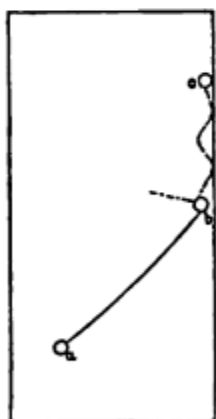


Fig. 180.

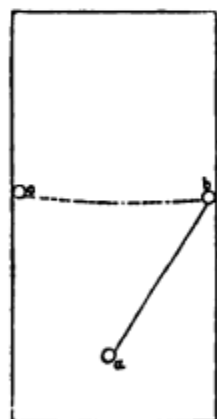


Fig. 181.

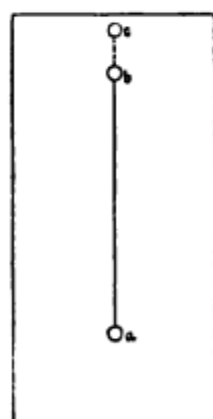


Fig. 182.

Fig. 182. Spielball a karamboliert mit b und c, indem er mit einem starken Zentralstoß auf b gespielt wird. Ball b stößt c an die Bande und erhält von demselben einen Contre Coup, durch welchen er zur Seite geworfen wird, so daß sich a und c treffen. Je kräftiger der Contre Coup zwischen b und c erfolgt, desto eher geht b aus dem Weg, selbst wenn er von c beinahe voll getroffen wird. Der Stoß muß kräftig und das Visier sehr genau sein.

Die verschiedenen Billardpartien.

Auf dem französischen Billard, welches das deutsche Billard in Deutschland fast gänzlich verdrängt hat, werden folgende Parteien gespielt:

1. Die Karambolpartie. Wird mit drei Bällen, von denen der Karambolball rot oder gelb gefärbt ist, von zwei oder mehr Teilnehmern gespielt. Der Karambolball kommt auf den Mittelfleck zu stehen, der weiße und Kreuzball auf den unteren, resp. auf den oberen Fleck, der weiße Ball stößt an; oder der Karambolball wird oben plziert, der Kreuzball unten und der weiße Ball, welcher anfängt, wird ausgesetzt und hat Karambolage vom Karambolball auf Kreuz zu machen. Zweck des Spieles ist: mit dem eignen Ball die beiden andern Bälle zu berühren oder zu karambolieren; die Reihenfolge, in welcher die beiden andern Bälle getroffen werden, ist gleichgültig. Bei zwei oder drei Spielern behält jeder seinen Ball, mit dem er angefangen hat; bei mehr Teilnehmern wird gewöhnlich ein Ball für alle als Spielball bestimmt. Das Karambolieren der beiden andern Bälle zählt 1 Point und jeder spielt so lange, bis ihm eine Karambolage mißlingt. Die Zahl der zu machenden Points steht im Belieben der Spieler, jedoch muß der letzte Point durch indirekte Karambolage gemacht werden; ob mit oder ohne vorheriges Ansetzen, bestimmen die Spieler. Sollte der Spielball fest an einen andern Ball zu stehen kommen, so werden alle drei Bälle wie zu Anfang der Partie neu aufgesetzt; dasselbe geschieht mit dem Ball, welcher über die Bande springt. Eine gemachte Karambolage zählt, auch wenn ein Ball ausspringt, und der betreffende Spieler spielt weiter. Billardieren ist nicht gestattet.

Es sei für dieses wie für die folgenden Spiele bemerkt, daß kein Ball ohne Queue gestoßen werden darf, und daß Nachstoßen sowie Besteigen des Billards nicht gestattet ist.

Es kommt bei dieser Partie nicht allein auf das Karambolieren, sondern auch auf die Vorbereitung zur nächsten Karambolage an, damit man beim Spielen bleibt. Durch Zusammenkommen der drei Bälle in einer Ecke erreicht man diesen Zweck am besten.

2. Karambolboule (Boule, eigentlich poule: der Gesamteinsatz oder Stamm). Ganz wie das vorige, nur daß 3 hintereinander gemachte Karambolagen als Honneurs 6 Points und jede fernere unmittelbar darauf folgende Karambolage desselben Spielers 2 Points mehr zählen. Die Reihenfolge der Spieler entscheidet der Würfel.

Die folgenden Parteien auf französischem Billard sind Regelspiele, bei welchen fünf Regel in der Mitte auf den Regelflecken stehen.

3. Regelpartie. Sie kann von zwei oder mehreren Personen gespielt werden, z. B. von drei, deren einer dann gegen die beiden andern spielt. Unter zweien hat jeder seinen Ball. Kreuz steht auf dem oberen Fleck, der Karambolball auf dem unteren oder unmittelbar hinter den Regeln auf der Linie vom Kegelfönig zum Kreuzball, Weiß wird in der ersten oder unteren Kammer ausgesetzt und spielt auf Kreuz.

In der Regelpartie hat jeder Spieler seinen bestimmten Ball und spielt mit demselben auf den Ball des Gegners. Des Gegners Ball muß von der Bande aus in die Regel gehen, oder der eigne Ball muß erst die Bande berühren und dann des Gegners Ball in die Regel treiben; wenn die Regel auf andre Weise fallen, zählen die Points für den Gegner. Einen direkten Ball in die Regel gibt es allerdings, welcher nicht als verloren gilt, wir werden denselben noch erwähnen. Die Karambolagen (eigne oder fremde) erhöhen den Wert der umgeworfenen Regel und zwar wird nach folgender Skala berechnet:

	Ohne Karambolage	Mit Karambolage
1 Regel zählt	2	6
2 „ zählen	4	8
3 „ „	6	10
4 „ „	8	12
4 „ um den König zählen	8	12
5 „ zählen	15	19
König allein zählt	5	9
König, wenn ein Eckegel fehlt.	2	6
Karambolage allein	—	4

Die Partie wird bis zu 36 Points gespielt. Jeder Spieler spielt nur einen Stoß, dann kommt der folgende daran.

Wird des Gegners Ball, gleichviel ob mit oder ohne Berührung der Bande auf den Karambolball gespielt und nimmt nach dieser Berührung der Ball des Gegners oder der Karambolball Regel, so ist dies gemacht; diese Regel ist auch bei den nachfolgenden Boulespielen auf französischem Billard zu beobachten.

Als Fehler gilt folgendes und wird dem Konto des Gegners zugerechnet:

- a. Jeder Stoß, ohne einen Ball getroffen zu haben, zählt einen Fehler.
- b. Non passé, d. h. wenn bei einem Fehlstoß der Ball des Gegners der Länge des Billards nach nicht passiert wird, zählt 2 Fehler.
- c. Fallen beim Non passé Regel, so zählen:

Non passé und 1 Regel	4 Fehler
„ „ „ 2 „	6 „
„ „ „ 3 „	8 „
„ „ „ 4 „	10 „
„ „ „ 4 „ um den König . . .	10 „
„ „ „ 5 „	17 „
„ „ „ König allein	7 „
„ „ „ wenn ein Eckegel fehlt	4 „

d. Jeder Ball, der über die Bande springt, zählt 2 Fehler; mit Karambolage 4 mehr, mit Regel, resp. Karambolage und Regel so viel Points mehr, wie vorher als gemacht angegeben ist.

e. Den Karambolball zuerst treffen, zählt 2 Fehler; fallen dabei Regel, so zählt dies wie bei Non passé.

f. Mit dem falschen Ball gespielt, zählt — gleichviel, was gemacht oder verlaufen wird — nur 2 Fehler.

g. Wirft man beim Stoß Regel um, so zählt alles verlaufen.

h. Wird ein gefallener Regel durch den eignen Ball auf einen noch stehenden Regel geworfen, so daß dieser fällt, so zählt alles verlaufen.

i. Läuft der Karambolball durch die Regel, ohne einen umzuwerfen, zählt nichts mehr.

k. Sollte ein Ball auf die Bande springen, so zählt dies keinen Fehler; der Ball wird alsdann an derselben Stelle hart an die Bande innerhalb des Billards gesetzt.

l. Jeder Nachstoß zählt 2 Fehler.

m. Wird des Gegners Ball direkt, d. h. ohne Bandenberührung oder vorherige Karambolage in die Regel gespielt, so gilt alles verlaufen.

Wenn bei dem Regelspiel selbst der Meister auf dem Billard zuweilen zu Fall kommt, so spielt das Glück hierbei doch nicht eine so eminente Rolle, daß die Kunst überflüssig wird. Karambolage- und Regelspiel sind eben verschiedene Parteien, welche jede ihre eigne Technik haben. Die Hauptsache beim Regelspiel ist, möglichst alle Finessen, die Gefahr bringen könnten, zu vermeiden, den eignen Ball zu halten und mit dem andern Regel, resp. Karambolage zu machen.

4. Regelboule. Dieser wird von zwei und mehr Personen gespielt. Bei zwei Personen hat jeder seinen eignen Ball, öfters — und besonders bei mehr

als zwei Personen — ist ein einziger Ball Spielball für alle, und der Spieler hat die Auswahl, auf welchen Ball er stoßen will. Beim Aussetzen kommt der gespielte Ball auf den oberen, der Karambolball auf den unteren Fled zu stehen. Das Spiel ähnelt der Regelpartie sehr, nur ist dabei eine andre Berechnung üblich; gewöhnlich wird die Partie von 100 Points ab gespielt. Es ist in Deutschland das beliebteste Gesellschaftsspiel auf dem Billard.

	Dhne Karambolage	Mit Karambolage
1 Regel zählt	2	6
2 " zählen	4	12
3 " "	6	16
4 " "	12	20
4 " um den König zählen .	30	34
5 " zählt	36	40
König allein zählt	10	14
König, wenn ein Eckegel fehlt.	2	6
Karambolage allein	—	4

Auch hier gilt es als gemacht, wenn nach einer direkten Karambolage des Gegners Ball oder der Karambolball direkt in die Regel geht.

Wird beim Regelboule mit Aussuchen der Bälle gespielt, so muß, wenn ein Spielball in dem Kreis der Regel steht, mit diesem Ball gespielt werden, oder es zählt 2 Fehler.

Die bei der Regelpartie aufgezählten Fehler unter a, b, e, f, g, h, i, k, l, m gelten ebenfalls beim Regelboule. Folgendes ist noch besonders zu beachten:

Fallen beim Non passé Regel, so zählen

Non passé und 1 Regel	4
" " " 2 "	6
" " " 3 "	12
" " " 4 "	16
" " " 4 " um den König	32
" " " 5 "	38
" " " König allein	12
" " " wenn ein Eckegel fehlt .	4

Jeder Ball, der über die Bande springt, zählt 2 Fehler; mit Karambolage 4 mehr, mit Regel, resp. Karambolage und Regel so viel Points mehr, wie vorher als gemacht angegeben sind.

5. Gründerboule. Genau so wie Regelboule, nur daß ein jeder Spieler so lange am Stoß bleibt, wie er Regel macht. Verläuft er, so verliert er nicht nur die verlaufenen Points, sondern auch alle diejenigen Points dazu, welche ihm sonst gutgeschrieben worden wären. Karambolage allein zählt, spielt aber nicht weiter.

6. Multiplikator- oder Würfelboule. Der Würfelboule wird wie ein gewöhnlicher Boule gespielt, nur daß unter den König ein Würfel mit der 6 nach unten und mit der 1 nach oben gelegt wird, auf welchen der König zu stehen kommt. Die Regel zählen wie beim gewöhnlichen Boule. Wird der Würfel dabei getroffen und fällt auf eine höhere Zahl, so wird dieselbe mit den gefallen Regeln, resp. der Karambolage multipliziert. Werden z. B. 40 gemacht und die 6 liegt oben, so zählt dieses 6 mal 40, ebenso wie beim Verlaufen das Produkt als Fehler angeschrieben wird. Der Würfel nebst König wird stets in der Mitte aufgestellt.

Auf dem deutschen Billard werden folgende Partien gespielt:

1. Die deutsche oder Karolinenpartie — wird mit fünf Bällen gespielt, von denen der rotgefärbte oder die Karoline auf den Mittelfled, der einfache Karambolball auf den unteren, der Kreuzkarambolball auf den oberen Fled gesetzt wird. Derjenige, welcher anfängt, setzt seinen Ball in der unteren Kammer aus

und stößt ihn in die obere Kammer, ohne einen andern Ball zu treffen. Zweck des Stoßes ist nur, den Ball so zu stellen, daß er das nächste Mal leicht einen Ball machen kann. Solange der Spielball noch nicht die mittlere Linie zwischen den langen Bänden passiert hat, kann er zurückgenommen und von neuem ausgelegt werden. Bedingung ist, daß keiner der Bälle getroffen wird, weil das einen Fehler zählt und dem Gegner das Recht gibt, zu bestimmen, ob der getroffene Ball stehen bleiben oder auf seinen Platz zurückgestellt werden soll; der Spielball bleibt stehen.

Wenn der Spielball nicht bis in die obere Kammer gelangt ist, so zählt der Gegner einen Fehler für sich und kann einen neuen Ausfuß verlangen, auch darf der Ball nicht aus der oberen Kammer zurückrollen, denn auch das zählt einen Fehler — nur darf der Gegner keinen neuen Ausfuß verlangen.

Beim Aussetzen kommt noch folgendes in Betracht; der Aussetzende muß Quartier halten, d. h. er darf mit seinem Spielball nicht über die Linie hinausgehen, welche das Quartier begrenzt. Innerhalb dieser Linie kann er ihn aber setzen, wohin er will. Ferner muß er Bände halten, d. h. er darf mit dem Untertheil seines Körpers nicht über die Verlängerung der langen Bände hinausgehen; der Gegner hat das Recht, das Queue an sie zu legen und sie derartig zu verlängern — der Aussetzende darf dann eben nicht über das Queue hinaus und darf es auch nicht fortschieben. Zu beachten ist dabei noch, daß man auf keinen in diesem unteren Quartier befindlichen Ball stoßen darf.

Der zweite Spieler setzt in der unteren Kammer aus, wobei er die Verpflichtung hat, Quartier und Bände zu halten und auf irgend einen beliebigen Ball, welcher in den oberen drei Kammern steht, zu spielen. Gewöhnlich wird er auf die Karoline spielen, um sie zu schneiden. Dieselbe darf nur in die Mittellöcher gespielt werden; geht sie in ein Eckloch, so zählt das für den Gegner 6 Points. Die andern Bälle können in jedes beliebige Loch gespielt werden. Hat der erste Spieler eine gefährliche Stellung eingenommen, d. h. seinen Ball so gestellt, daß das Mittelloch, der obere Karambolball und der Spielball eine gerade Linie bilden, also der obere Karambolball leicht in das Mittelloch gespielt werden kann, so wird der zweite Spieler es von vornherein vorziehen, auf den Ball des Gegners oder auf den oberen Karambolball zu spielen. Jedesmal, wenn ein Spielball gemacht ist, muß der mit demselben Spielende ihn von neuem im Quartier aussetzen; in diesem Fall ist der Spielball *en mains*. Mit einem ausgelegten Ball darf man auf keinen im Quartier befindlichen Ball spielen und muß, falls sich alle Bälle dort befinden, einen Fehler geben oder brikolieren (den Spielball von der oberen Bande auf einen der im Quartier befindlichen Bälle abschlagen lassen).

Derjenige, welcher zuerst 48 Points macht, hat gewonnen. Wer die Karoline macht zählt 6 Points; jeder gemachte Karambolball zählt 3, jeder gemachte Spielball 2 Points. Karambolieren, und zwar mit dem eignen Ball, zählt verschieden: 4 Points, wenn die Karoline und ein Karambolball, 3 Points, wenn die Karoline und ein Spielball, 2 Points, wenn die beiden Karambolbälle, 2 Points, wenn ein Karambolball und ein Spielball getroffen werden. Da bei diesem Spiel beides, das Karambolieren und in die Löcher machen, zählt, so wird man beides zu vereinigen suchen. Trifft man z. B. die beiden Karambolbälle so, daß sie beide in die Löcher gehen, so hat man für das Machen 6 Points und für das gleichzeitige Karambolieren 3 Points, zusammen also 9 Points gewonnen. Trifft man mit dem Spielball 3 oder alle 4 Bälle, so werden die einzelnen Karambolagen zusammengerechnet. Trifft der Spielball z. B. hintereinander die Karoline, den andern Spielball und die beiden Karambolbälle, so sind das $3 + 2 + 2 + 3 = 10$ Points. Ginge die Karoline hierbei noch in das Mittelloch, so würde das für den Spieler 16 Points ausmachen. Beim Verlaufen zählt alles für den Gegner. Gibt man einen Fehler, so zählt das für den Gegner 1 Point.

Die Kunst dieses Spieles, besteht, wie bei den Partien auf dem französischen Billard, nicht allein in dem Machen der Bälle, sondern auch besonders in dem Erlangen von Stellungen, damit man nach dem gemachten Ball wieder eine Brise hat — man bleibt nämlich so lange am Stoß, als man Bälle in die Löcher macht, denn Karambolieren allein gibt nicht das Recht, weiterzuspielen. Herauspringen zählt für den Gegner, der Ball auf der Bande gilt als herausgesprungen und wird heruntergenommen. Wer die Partie gewinnt, setzt sich zur nächsten aus.

Obgleich die Partien auf dem deutschen Billard bei uns nach und nach immer mehr abgenommen sind, und die entragierten Karambolagespieler nicht viel von ihnen halten, „weil viele jener Errungenschaften, welche man dem Lederkopf verdankt, unbenutzt bleiben“, so kann man sich doch des Eindrucks nicht erwehren, als ob die Kunst des Billardspieles im Verfall sei, weil gerade das deutsche Billard viel sorgfältigeres Spielen erforderte, als man es jetzt zu sehen gewohnt ist. Die Engländer haben das deutsche Billard beibehalten, und sie stehen noch heute als unerreichte Meister im Billardspiel da.

2. Die Königspartie. Die Spiele *a trois* werden auf sehr verschiedene Weise gespielt:

a. Zwei spielen gemeinschaftlich und haben einen dritten gegen sich, welcher König genannt wird. Die Bestimmung, wer König sein soll, geschieht meistens dadurch, daß man vom Quartier aus einen Ball gegen die obere Bande spielt, der von ihr gegen die untere zurückprallt und von dieser wiederum abschlägt. Wer nun nach diesem zweimaligen Anschlagen an die Bande am weitesten von ihr wekommt, ist König, und wer am nächsten bleibt spielt zuerst mit ihm und heißt Nachspieler. Dieser spielt so lange mit dem König, bis letzterer die Hälfte seiner Points gemacht hat; dann tritt der dritte auf und spielt die Partie durch, und bei der zweiten ist dieser König und der vorige König spielt nach, so daß jedesmal die beiden, welche die vorige Partie schlossen, auch die neue wieder beginnen. Nach drei Spielen ist jeder König und Nachspieler gewesen, und drei solche Partien gehören immer zusammen. Alles übrige ist wie bei zweien, nur setzt sich der König nie aus.

b. Der Nachspieler spielt so lange, bis er einen Fehler gibt, sich verläuft, versprengt oder gemacht wird. Dann kommt der andre daran, und ihm geht es gerade wieder so. Alles übrige ist wie bei a.

c. Hier spielt der König nie mit, sondern sieht ruhig den beiden andern zu, bis sie die Partie beendigt haben. Wer die Partie verliert, wird König, und der alte König spielt nun mit dem andern Spieler, der dann nach Beendigung dieser Partie König wird. Nach dem Schluß dreier Partien haben sie wechselseitig miteinander gespielt und jeder ist einmal König gewesen. Der König gewinnt hier allezeit mit, so daß derjenige, welcher die Partie verliert, das Doppelte zahlen muß, falls nicht bloß um das Partiegeld gespielt wird. Die drei zusammengehörenden Partien heißen eine Tour.

3. Die Fuchs- oder Verlaufspartie, wie die gewöhnliche Karambolpartie, nur daß Verläufer und Versprenger für den zählen, der sie macht. Man bleibt auch dabei am Stoß, Karambolge berechtigt auch zum Weiterstoßen und nur der Fehler zählt für den Gegner. Die Partie hat 72 Points. Wer auf einen Ball verläuft und macht, zählt das doppelte des gewöhnlichen Machens, hat man dabei karamboliert, so wird das, wie gewöhnlich, dazu gezählt.

4. Die Karambolpartie. In diesem Spiel fehlt die Karoline ganz und die Bälle werden wie immer aufgesetzt. Es wird wie in der Karolinenpartie und zwar bis 36 Points gespielt. Karambolagen gelten, aber man spielt darauf nicht weiter. Zuweilen darf man die Karambolbälle nur in die ihnen zugehörigen Eckslöcher spielen, die Mittelslöcher aber haben beide gemein. Spielbälle kann man spielen, wohin man will. Wer einen Karambolball in ein unrechtes Loch spielt, verliert die sonst gewonnenen Points.

5. Die Fangpartie. Von zwei Spielern nimmt jeder die Hälfte des Billards in Besitz, indem der eine die beiden unteren, der andre die beiden oberen Kammern zu seinem Gebiet macht. Jeder hat 6 Bälle und setzt dieselben auf beliebige Stellen seines Gebietes aus; man spielt mit jedem seiner Bälle auf jeden beliebigen Ball des Gegners und stößt abwechselnd. Macht man einen der feindlichen Bälle oder sprengt man ihn, so wird er nicht zurückgesetzt, sondern beiseite gelegt. Endzweck des Spieles ist, die feindlichen Bälle in das eigne Gebiet zu stoßen, und wer alle seine Bälle zuerst auf feindlichem Gebiet stehen hat, hat das Spiel verloren. Man muß besonders darauf achten, daß man beim Stoßen den eignen Ball im eignen Gebiet behält oder zurückbringt. Bleibt ein Ball auf der durch Kreide bezeichneten Grenzlinie zwischen beiden Gebieten stehen, so hat der, welcher am Stoß ist, das Recht, mit ihm zu spielen, versäumt er das, so hat der Gegner dasselbe Recht.

6. Die Zweiballpartie oder *partie blanche*. Wird nur mit den beiden Spielbällen gespielt. Wechselweise wird aufeinander gestoßen, und wer macht, setzt sich wieder aus. Jeder Ball zählt 2 Points, 12 Points machen eine Partie. Wenn der Gegner verläuft, versprengt, überhaupt durch seinen Stoß mehr als 1 Point verliert, setzt man sich ebenfalls aus. Wer fehlt und einen Non passé Ball hat, verliert 2 Points. Wer sich verläuft oder versprengt, ehe er des Gegners Ball erreicht hat, verliert 4 Points. Die Spieler sind nicht an Quartierhalten gebunden. Besondere Rücksicht muß man hierbei dem eignen Ball widmen, damit er nicht in eine Stellung kommt, in der er leicht vom Gegner gemacht werden kann.

7. Die Dreiballpartie (*Triambole*) wird mit drei Bällen, einem Karambolball und den beiden Spielbällen gespielt. Es gibt verschiedene Spielarten und zwar

a. Der Karambolball kommt auf den oberen Fleck zu stehen. Ein Spieler setzt sich aus und der andre spielt nach. Die Partie spielt sich dann wie die gewöhnliche Karolinenpartie und zwar bis 24 Points. Quartier und Bande müssen gehalten werden, Sprengen ist verboten.

b. Der erste Spieler stößt gleich auf den Karambolball; macht er ihn, so spielt er weiter; auch spielt man auf Karambolage weiter. Quartier ist zu halten, Sprengen verboten. 24 Points machen eine Partie.

c. Der Karambolball steht auf dem oberen Fleck und mit dem eignen Ball spielt man auf denselben; wird er gemacht, so spielt man mit seinem eignen Ball wieder aus dem Quartier auf den Karambolball und kann dies wiederholen, solange man ihn macht. Ist des Gegners Spielball auf der Tafel, so muß man erst auf diesen spielen, sonst zählt es einen Fehler und der Stoß ist verloren. Man kann den Karambolball indirekt durch den Spielball des Gegners machen; ebenso kann man auch karambolieren, nur muß der Spielball zuerst getroffen werden, sonst gilt es als Fehler. Beides rechnet man wie gewöhnlich.

Ist des Gegners Ball nicht auf der Tafel oder ist er gemacht und man macht nun den Karambolball, so darf der folgende Stoß wieder nur aus dem Quartier auf ihn geschehen und dies geschieht jedesmal, so oft man ihn macht. Auch diese Partie geht bis zu 24 Points.

d. Der Karambolball kommt auf den Fleck der Karoline zu stehen; der eine Spieler setzt sich aus, und der andre spielt von der entgegengesetzten Seite auf ihn und darf, so lange er nicht geht, nicht auf den Karambolball spielen, wenn er nicht einen Fehler geben will. Hat man des Gegners Spielball gemacht, so spielt man nicht weiter, sondern der Gegner spielt nun von dem, dem feindlichen Spielball entgegengesetzten Ende des Billards auf diesen, so daß jeder Spieler immer nur einen Stoß thut. Erst wenn der Gegner sich verlaufen hat, darf man auf den Karambolball spielen und setzt ihn, wenn man ihn macht, auf seinen Fleck zurück. Der Gegner, welcher dann am Spiel ist, spielt, wie früher, von der entgegengesetzten Seite immer nur auf den Spielball. Zuwiderhandeln

kostet einen Fehler. Karambolball (und Spielball, wenn er in der Mitte steht), können von jeder beliebigen Seite in jedes beliebige Loch gemacht werden. Die Partie geht bis zu 16 Points; Machen gilt wie immer, Karambolieren (der Spielball immer zuerst), 4 Points; Quartier und Bande brauchen nicht gehalten zu werden, doch darf man den Spielball nicht über die Karambollinie hinaussetzen. Sprengen ist verboten.

8. Die Kriegspartie oder das Pottspiel wird von mehreren Teilnehmern mit nur zwei Bällen gespielt. A. setzt sich aus, B. spielt nach aus dem Quartier und sucht A. Ball zu machen; bringt er es fertig, so erhält A. einen Strich; verläuft er sich oder gibt er einen Fehler, so erhält er selbst einen Strich; dann kommt C. heran und setzt sich aus und D. spielt nach u. s. w. Wenn der Ball nicht gemacht und auch kein Fehler gegeben wird, so setzt der nachfolgende Spieler sich nicht von neuem aus, sondern spielt mit dem andern Ball auf den Ball seines Vorgängers. Quartier und Bande müssen gehalten werden, Sprengen ist nicht gestattet.

Steht ein Ball so, daß einer der Spieler glaubt, ihn machen zu können, so kann er an Stelle desjenigen, der an der Reihe ist, eintreten; macht er ihn, so erhält sein Vorgänger einen Strich; macht er ihn nicht, so erhält er selbst einen Strich und der folgende setzt sich aus. Will aber derjenige, welcher am Stoß ist, keinen andern eintreten lassen, so muß er den Ball selbst machen, und erhält widrigenfalls einen Strich. Wer 5 Striche hat, ist tot, d. h. er scheidet aus, und der zuletzt Überlebende erhält den ganzen Einsatz. Gegen eine nochmalige Erlegung des Einsatzes kann man sich noch einmal einkaufen, erhält dann aber von vornherein so viel Striche, wie der Schlechteste schon hat.

9. **Partie à la Boule**, ähnlich wie die vorhergehende, nur daß dabei aus dem Kessel gespielt werden muß. Mit einem Radius, welcher gleich einem Drittel der Quartierlinie ist, wird um den unteren Karambolpunkt in der unteren Kammer ein Halbkreis hergestellt, welcher Kessel genannt wird. Eine bestimmte Anzahl Marken wird eingesetzt; wird ein Ball gemacht, so hat der Vorgänger an den Macher 2 Marken zu zahlen und erhält außerdem zwei Striche angeschrieben; verläuft man, so erhält man selbst die 2 Striche und bezahlt an seinen Vorgänger 2 Marken. 8 Striche machen tot.

10. Eine Variation des letzten ist folgendes: A. setzt sich aus, B. spielt auf ihn; macht er ihn nicht, so spielt wieder A. — und sie wechseln sich so lange ab, bis einer gemacht, verlaufen oder gesprengt ist. Dem Gewinnenden werden 2 Striche gut geschrieben, und er spielt nun mit C. ganz in derselben Weise. 12 Striche für einen der Teilnehmer machen das Spiel aus und es bezahlt dann jeder Spieler, selbst derjenige, welcher gar nicht zum Stoß gekommen ist, die ihm zu 12 fehlenden Marken oder Points an den Inhaber der 12 Striche. Der Gewinner setzt sich zur folgenden Partie aus und die Teilnehmer folgen dann in derselben Ordnung. Quartier, Kessel und Bande sind nicht zu halten, anfangen muß man aber von der Seite des Quartiers her.

11. **Partie à la Ronde**. Mit Kreide teilt man jeden Teil der Bande zwischen zwei Löchern in vier gleiche Teile und stellt 12 numerierte Regel auf die Teilungspunkte, welche den Löchern zunächst liegen (wie nachstehende Figur zeigt). Ein Spielball kommt auf den Mittelfleck zu stehen. Der Reihe nach spielen die Spieler mit dem Spielball auf die sogenannten à-la-Ronde-Bälle, jeder, solange er Bälle macht. Solange einer der Bälle noch gebunden (nicht berührt) ist, darf man nur auf diese spielen. Wer einen noch gebundenen Ball fehlt und dafür einen abgespielten trifft, bezahlt 1 Point oder 1 Marke, welche zum Gesamteinsatz aller Spieler kommt; trifft man aber einen gebundenen Ball durch Schuß (d. h. indirekt durch einen schon abgespielten Ball, den der Spielball zuvor trifft) oder durch Karambolage, so wird keine Strafe bezahlt. Den letzten à-la-Ronde-Ball muß man so lange spielen, bis man ihn trifft, und zahlt für jedesmal Nichttreffen 1 Point Strafe — das schließliche Machen wird nicht,

wie sonst, honoriert. Für jeden gemachten Ball erhält man nämlich 2 Points aus dem Stamm. Fehlt man einen gebundenen Ball und macht man andre gelöste, so zählt man für den Fehler 1, für den gemachten Ball 2 Points. Trifft man durch Schuß oder Karambolage einen gebundenen Ball und macht dabei Bälle, so erhält man dafür den bestimmten Gewinn. Fehlen kostet 1 Point, Verlaufen 2, Fehlen und Verlaufen 3 und jeder dabei noch gemachte Ball 2 Points Strafe extra. Alle gemachten Bälle werden beiseite gelegt, kommt aber der Spielball durch einen Verläufer u. s. w. von der Tafel, so wird er wieder auf den Mittelfleck gestellt. Sprengen und Versprengen ist gleichbedeutend mit Machen und Verlaufen. — Ist nur noch ein à-la-Ronde-Ball auf der Tafel, so wird abwechselnd mit diesem und dem Spielball gespielt, bis einer gemacht ist. Wer sich hierbei verläuft, zählt 4 Points; der Ausmacher erhält dagegen von jedem Spieler 4 Points und fängt auch die neue Partie an. Der Gewinn wird durch Striche oberhalb des Namens, der Verlust durch Striche unterhalb desselben markiert. Wer die größte Differenz zu seinen Ungunsten hat, verliert die Partie.

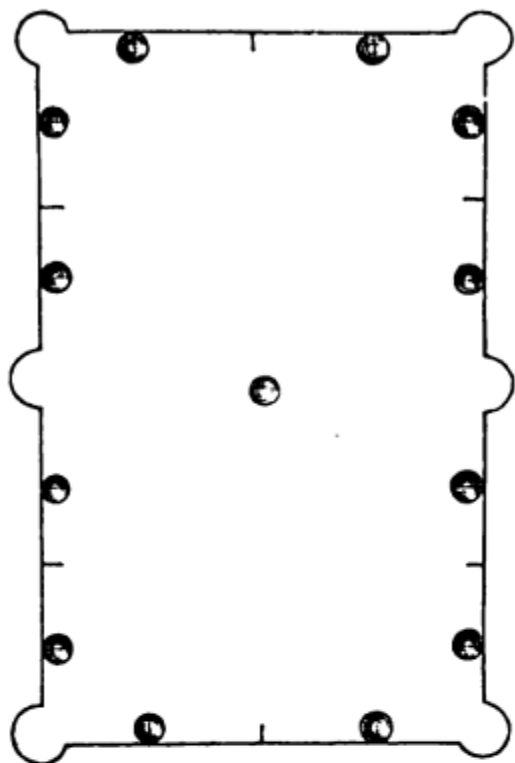


Fig. 183.

12. Pyramidenpartie oder *Partie à la Figaro*. Wird mit sechzehn oder (in England) mit siebenzehn Bällen gespielt. Davon ist einer ein Spielball, die andern sind fortlaufend numeriert und werden also zu fünfzehn resp. sechzehn folgendermaßen und zwar die Spitze der Pyramide auf dem oberen Karambolpunkt aufgestellt. Die Spieler (zwei, vier, sechs oder paarweise mehr) teilen sich in zwei Abteilungen und spielen gegeneinander. Der erste spielt aus dem Quartier auf die Pyramide; macht er einen Ball, so bleibt er am Spiel, wo nicht, so kommt der nächste von der Gegenpartei daran; der Zweck des Spieles ist einzig der, mit dem Spielball Pyramidenbälle in die Löcher zu machen. Alles zählt wie gewöhnlich, nur gelten die Bälle nach den auf ihnen befindlichen Zahlen; wer also auf Nr. 15 verläuft, verliert 15 Points.



Fig. 184.

Ein Verläufer oder Versprenger kostet seiner Partei einen beliebigen Ball aus den schon gemachten; derselbe wird ebenso wie die beim Verlaufen oder Versprengen gemachten Bälle, an die Mitte der oberen Bande dicht angelegt. Nach jedem Verläufer wird wieder aus dem Quartier gespielt. Auf Bälle, die im Quartier sind, darf man beim Stoß on mains nur brifolieren. Bei dem letzten Ball wird abwechselnd mit ihm und dem Spielball gespielt. Die Points jeder Partei werden am Ende zusammengerechnet; wer mehr hat, gewinnt die Partie resp. die Differenz.

In England, wo dieses Spiel sehr beliebt ist, werden die einzelnen Bälle nicht numeriert, so daß also nur ihre Anzahl zählt. Der Kessel vertritt dort die Stelle des Quartiers. Fehlen, Verlaufen oder Versprengen kostet einen Ball, resp. 1 Point, wenn noch kein Ball gemacht ist. Bei einer ungleichen Zahl von Bällen rechnet der letzte Ball 2 Points. Das Quartier gewährt keinen Schutz für die darin befindlichen Bälle: sie können alle vom Kessel aus gemacht werden.

Der erste Stoß auf die Pyramide wird auf verschiedene Weise gemacht. Vorsichtige Spieler spielen auf einen der Seitenbälle und tragen Sorge, daß der

Spielball ins Quartier zurückkommt. Wer auf den ersten Ball der Pyramide spielt, hat die Absicht, dieselbe auseinander zu sprengen und durch Zufall den einen oder den andern Ball ins Loch zu bekommen. Um hierbei möglichst große Chancen zu haben, ist es notwendig, dem Spielball möglichst viel Kraft zu geben. Das erreicht man, indem man das Queue mit der rechten Hand umgekehrt anfaßt, also den Daumen oben, und mit der ganzen Kraft des Armes und der Schulter einen sehr starken Mittelsstoß macht.

Ein interessantes Spiel ist ferner noch das in England unter dem Namen „Losing Pyramids“ bekannte Pyramidenspiel. Aufstellung und Spielart ist genau dieselbe wie beim Pyramidenspiel, nur daß alle Verläufer für den Spieler, alle gemachten Bälle, Fehler, Versprenger oder Verläufer, die keinen andern Ball berührt haben, gegen den Spieler zählen. Für jeden Verläufer, den man macht, nimmt man einen Ball aus der Pyramide (selbstverständlich, nachdem sie gesprengt ist), und wer die meisten Verläufer gemacht hat, gewinnt also das Spiel.

13. Shell-out. Eine Variation des Pyramidenspiels, besonders amüsant für eine große Gesellschaft. Es wird ganz in der Weise des Pyramidenspiels gespielt, nur mit der Abänderung, daß jeder Spieler für sich spielt. Für jeden gemachten Ball empfängt der Spieler von jedem der Mitspieler eine Marke oder ein vorher bestimmtes Geldstück, etwa 10 Pfennige, für jeden Verläufer, Fehler oder Versprenger bezahlt er 10 Pfennige an jedes teilnehmende Mitglied.

14. Partie à la Chasse. Wird mit dreizehn Bällen gespielt, von welchen die zwölf à-la-Ronde-Bälle auf die obere Karambollinie dicht aneinander gesetzt werden. Es wird nun wie in der Pyramidenpartie gespielt, mit dem Unterschied, daß bei einem Verläufer die Gegenpartei den oder die dabei gemachten Bälle nimmt; wäre aber keiner gemacht, so darf sie nur den nehmen, welcher zuerst berührt ist. Weiß man nicht, auf welchen gespielt worden ist, so erhält der Stoßende 6 Points Verlust. Beim letzten Ball wird nur mit dem Spielball gespielt und der Gewinn oder Verlust, den man macht, beträgt das Doppelte der Zahl, die auf dem Ball steht.

15. Partie à la Guerre. Jeder Spieler hat einen numerierten Ball und setzt einen Einsatz. A. setzt sich aus, auf ihn spielt B. aus dem Kessel; macht er A., so setzt er sich von neuem aus und C. spielt auf ihn ebenso u. s. f.

Es muß allezeit auf den nächsten Ball gespielt werden; weiß man nicht, welches der nächste Ball ist, so wird mit dem Queue gemessen; ist der Spielball dabei en mains, so wird von dem unteren Karambolpunkt an gerechnet. Wer einen falschen Ball spielt, darf nicht daran erinnert werden; kann man aber nicht sofort entscheiden, welches der nächste Ball ist, so darf man erinnern. Sind mehrere Bälle gleich fern, so wird durchs Los entschieden, auf welchen gespielt werden soll. Den nächsten Ball kann man auch durch Schuß oder Karambolage treffen. Auf Bälle im Quartier darf man nur brikolieren, auch muß man hierbei den am nächsten an der Karambollinie stehenden treffen; sind alle Bälle im Quartier, so kann man sich nur aussetzen und zählt dafür keinen Fehler. Hat man vom Quartier aus auf Bälle außerhalb des Quartiers zu spielen und wird durch einen im Weg stehenden Ball gehindert, so kann man denselben fortnehmen, muß ihn aber sofort wieder hinsetzen, weil er möglicherweise noch karambolieren könnte.

Solange man macht, bleibt man am Stoß. Für jeden gemachten Ball erhält man 2 Points und vom Eigentümer des gemachten Balles eine Marke. Verlaufen kostet eben so viel; trifft man den unrichten Ball, so verliert man 3 Points und bezahlt an den Eigentümer des Balles, den man hätte treffen müssen, eine Marke. Jeder Fehler kostet 2 Points; Sprengen und Versprengen gilt wie Machen und Verlaufen. Spielt man, wenn man nicht an der Reihe ist, so verliert man 1 Point und der Stoß gilt nicht. Wer alle Bälle macht, setzt sich aus. Die verlorenen Points, welche also besonders notiert werden müssen, machen das Spiel aus und zwar folgendermaßen: so viel die Nummer des Balles

beträgt, so viel Striche erhält man selbst, oder der Gegner, je nachdem man verläuft oder macht. Wer acht Striche hat, darf nicht mehr mitspielen, kann sich jedoch einkaufen, indem er den Satz erlegt und so viel Striche annimmt, als der hat, welcher die wenigsten zählt. Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt. Quartier und Kessel müssen gehalten werden.

Die englischen Partien:

1. Die gewöhnliche englische Partie wird mit drei Bällen gespielt: zwei weißen, von denen einer einen kleinen schwarzen Fleck hat, und einem roten. Der rote Ball kommt auf den oberen Karambolpunkt zu stehen, und wird, nachdem er gemacht oder gesprengt ist, immer wieder dorthin gestellt. Jeder Spieler spielt so lange hintereinander, als er für sich Points macht, nach folgender Rechnung: das Machen des roten Balles und das Verlaufen des eignen Spielballes, nachdem er den roten Ball getroffen hat, zählt 3 Points für den Spieler; das Machen eines weißen Balles und das Verlaufen des eignen Spielballes, nachdem er den andern weißen Ball berührt hat, sowie Karambolieren zählt 2 Points für den Spieler. Jeder Fehler rechnet 1 Point gegen den Spieler; das Verlaufen oder Versprengen des eignen Spielballes, welcher keinen andern Ball vorher getroffen hat, rechnet 3 Points gegen den Spieler. Die gewöhnliche Partie geht bis zu 50 Points.

Um den ersten Stoß wird in folgender Weise gespielt. Vom Kessel aus stößt jeder Spieler seinen Ball gegen die obere Bande und weissen Ball durch diesen Stoß der unteren kurzen Bande zunächst zu stehen kommt, wählt sich den Ball und hat den ersten Stoß. Man hält es gewöhnlich für einen kleinen Nachteil, anzuspielen, weil erst ein Ball auf dem Billard ist, auf welchen man spielen kann, nämlich der rote. Der Anspielende stößt dann auf diesen oder gibt einen Fehler im Quartier. Der Ball en mains kann auf keinen Ball im Quartier oder auf der Quartierlinie gespielt werden.

2. **A la Royale**, Spiel zu dreien, von denen jeder für sich spielt. Um das Anspielen wird gestoßen, wie bei der gewöhnlichen Partie und dann wechseln die Spieler sich im Gebrauch der weißen Bälle ab — der rote wird niemals Spielball. Auch dies Spiel geht gewöhnlich bis zu 50 Points.

3. **The Red Winning Cannon Game** wird wie die gewöhnliche englische Billardpartie gespielt und berechnet, nur mit dem Unterschied, daß das Verlaufen oder Machen des eignen Balles, nachdem er einen andern getroffen hat, hier gegen den Spieler zählt. Die Partie wird bis zu 25, 30 oder 40 Points gespielt.

4. **The Red Losing Cannon Game** ist der Gegensatz des letzten, indem für den Spieler das Verlaufen oder Machen des eignen Balles und die Karambolage zählt, das Machen des roten und andern weißen Balles aber gegen ihn. Es wird bis zu 25 oder 30 Points gerechnet.

5. **Pool**, das beliebteste Spiel auf dem Billard für eine größere Gesellschaft; für 7 oder 8 Personen ist es am unterhaltendsten. Wenn der Einsatz festgestellt ist, erhält jeder Spieler einen gefärbten Ball und außerdem hat jeder beim Anfang drei „Leben“ oder Chancen, die einen gewissen kleineren Geldwert repräsentieren, um den außer dem Einsatz noch gespielt wird. Der weiße Ball wird auf den oberen Fleck gesetzt und der rote spielt auf ihn aus dem Kessel. Wenn er den weißen macht, erhält er von dem Besitzer desselben sofort ein „Leben“ oder vielmehr das Geld dafür; wenn er ihn nicht macht, kommt der nächste Spieler, d. h. der Besitzer des gelben Balles, an die Reihe und spielt auf seines Vorgängers Ball, also auf den roten; und so geht das Spiel fort, bis nur noch zwei Spieler übrig sind, während die übrigen ihr Leben oder vielmehr ihre „Leben“ verloren haben. Wenn diese beiden eine gleiche Anzahl von „Leben“ haben, wird der Einsatz gewöhnlich geteilt; wenn nicht, so wird das Spiel zu

Ende geführt und einer gewinnt den ganzen Einsatz. Die Reihenfolge der Bälle und der Spieler ist gewöhnlich folgende:

der rote	Ball	spielt	auf	den	weißen,
" gelbe	"	"	"	"	roten,
" blaue	"	"	"	"	gelben,
" braune	"	"	"	"	blauen,
" grüne	"	"	"	"	braunen,
" schwarze	"	"	"	"	grünen,
" weiße	"	"	"	"	schwarzen,
" rote	"	"	"	"	weißen u. s. w.

Wenn ein Spieler ein „Leben“ gewonnen, also seines Vorgängers Ball gemacht hat, so spielt er auf den Ball, welcher dem seinigen zunächst steht; wenn er denselben macht, so spielt er wiederum auf den nächsten u. s. w. so lange, als er machen kann. Das Verlaufen des eignen Balles nach oder ohne Berühren des andern und das Versprengen desselben kostet ein „Leben“, welches er sofort an den Besitzer desjenigen Balles bezahlen muß, nach welchem er gezielt hat. Jeder nach der Regel gemachte Ball bringt dem Spieler ein „Leben“ ein. Wenn ein Spieler kein „Leben“ mehr hat, so kann er sich so viele „Leben“ kaufen, wie der am schlechtesten stehende Spieler noch hat und muß dafür den ursprünglichen Einsatz bezahlen. Wenn der Spieler an der Reihe auf einen Ball zu spielen hat, welcher en mains ist, so spielt er auf denjenigen, welcher zunächst dem Mittelpunkt der Quartierlinie steht. Das Quartier ist kein Schutz für die darin befindlichen Bälle, wenn aus dem Kessel gespielt wird. Wenn jemand den gespielten Ball und den Spielball gleichzeitig macht, so verliert der Besitzer des Spielballes ein „Leben“, aber nicht der Besitzer des gespielten Balles. Wenn zwischen den vorgeschriebenen Bällen, welche aufeinander spielen müssen, ein anderer Ball steht, so wird derselbe entfernt, bis gestoßen ist. Einkaufen darf man sich nur einmal wieder und überhaupt nicht mehr, wenn nur noch zwei Spieler übrig sind.

6. **Single Pool** wird von zwei Spielern mit zwei Bällen gespielt, welche in ähnlicher Weise wie bei Pool aufeinander spielen. Das Spiel geht ebenfalls um Einsatz und um „Leben.“ Für jeden gemachten Ball, auch für den eignen, nachdem er den andern getroffen, gewinnt der Spieler ein „Leben“, und für jeden Fehler oder einfachen Verläufer oder Versprenger verliert er ein „Leben“ an den andern Spieler. Die große Kunst dieses Spieles, welches aufregender ist, als man geneigt ist zu glauben, besteht darin, seinen eignen Ball so entfernt wie möglich von dem andern zu halten oder ihn an die Bande zu bringen, damit der Gegner einen unbequemen Stoß hat. Es wird abwechselnd gespielt, und wenn ein Ball gemacht ist, kommt der andre auf den oberen Fleck zu stehen. Das Quartier gewährt keinen Schutz für den gespielten Ball.

7. **Nearest Ball Pool** wird von einer beliebigen Anzahl von Spielern mit den bunten Bällen des Pool und in der vorgeschriebenen Reihenfolge gespielt. Alle Regeln des Pool gelten mit folgenden Ausnahmen: der Spieler hat auf denjenigen Ball zu spielen, welcher außerhalb des Quartiers zunächst der Quartierlinie steht. Bälle innerhalb des Quartiers dürfen nur von oben brisoliert werden; wenn alle im Quartier stehen, darf man den Ball en mains auch auf den oberen Fleck stellen, anstatt zu stoßen; wenn alle Bälle, auch der Spielball, im Quartier sind, wird auf den nächsten gestoßen.

8. **Everlasting Pool** wird wie Pool gespielt, mit folgenden Ausnahmen: Es geht nur um „Leben“, nicht um den Einsatz. Beim Beginn des Spieles wird ein schwarzer Ball auf den Mittelfleck gestellt, auf welchen der erste Spieler spielt. Der Spieler, welcher einen Ball macht (nicht den schwarzen), kann, wenn er will, nun auf den schwarzen spielen und erhält im Fall des Machens von jedem Spieler ein „Leben“; verläuft aber sein eigener Ball dabei, trifft er ihn

nicht, versprengt er ihn oder seinen eignen Ball nach der Berührung, so zählt er ein „Leben“ an jeden Spieler. Der Spieler muß erklären, ob er auf den schwarzen oder auf den nächsten Ball spielt; zufälliges Treffen des schwarzen hat dieselben schon angegebenen Folgen. Um auf den schwarzen Ball zu spielen, darf kein Ball von der Tafel entfernt werden; nur in dem Fall, wenn der Spieler Platz für den Stoß braucht; bei dem Spielen auf einen andern Ball kann aber der schwarze, wenn er im Weg steht, entfernt werden. — Das Spiel wird gewöhnlich stundenweise gespielt.

9. Das amerikanische Spiel wird mit vier Bällen, zwei weißen, einem roten und einem fleischfarbenen, gespielt. Der rote Ball steht auf dem Pyramidenfeld, der fleischfarbene auf dem unteren Feld und gilt als im Quartier stehend — auf welchen also ein en mains-Ball nicht gespielt werden darf. Der erste Spieler spielt aus dem Quartier seinen Ball nach einem beliebigen Punkt hinter den roten Ball; verfehlt er den Stoß, so hat er noch die Freiheit, seinen Spielball auf den oberen Feld zu setzen. Der zweite Spieler muß dann entweder auf den weißen Ball spielen oder einen Fehler geben, welcher gerechnet wird; trifft er aber einen der bunten Bälle, so kann der Gegner nochmaliges Spielen verlangen oder einen Fehler anrechnen. Gerechnet wird folgendermaßen: das Machen des weißen Balles zählt 2, das Machen eines bunten Balles 3 Points; Karambolage von einem weißen auf einen bunten Ball oder umgekehrt 2, Karambolage von einem bunten auf den andern bunten Ball 3 Points, so daß also im ganzen 13 Points gemacht werden können. Verlaufen des eignen Balles, nachdem er den andern weißen getroffen, zählt 2; nachdem er einen bunten Ball getroffen, 3 Points für den Gegner. Das Verlaufen des Spielballes nach einer Karambolage, bei welcher zuerst der weiße Spielball des Gegners getroffen war, zählt 2; war aber zuerst ein bunter Ball getroffen, 3 Points für den Gegner. Beim festen Aneinanderstehen von zwei Bällen kann der Spieler nicht rechnen und spielt seinen Ball weg, wobei ein Fehler oder Verläufer nicht rechnet. Sonst kostet jeder Fehler 1, jeder Verläufer, der vorher keinen andern Ball getroffen, oder jedes Versprengen des eignen Balles 3 Points.

10. Skittle Pool, also Regelpool, wird von beliebig vielen Personen mit drei Bällen, einem roten, einem gefleckten und einem weißen und mit zwölf Regeln, von denen zehn weiß und zwei schwarz sind, gespielt. Regel und Kugeln werden in der Weise aufgestellt, wie obenstehende Figur zeigt; der Wert der Regel richtet sich nach der Nummer, welche zunächst auf der Bande steht. Es wird der Reihe nach und einmal gestossen.

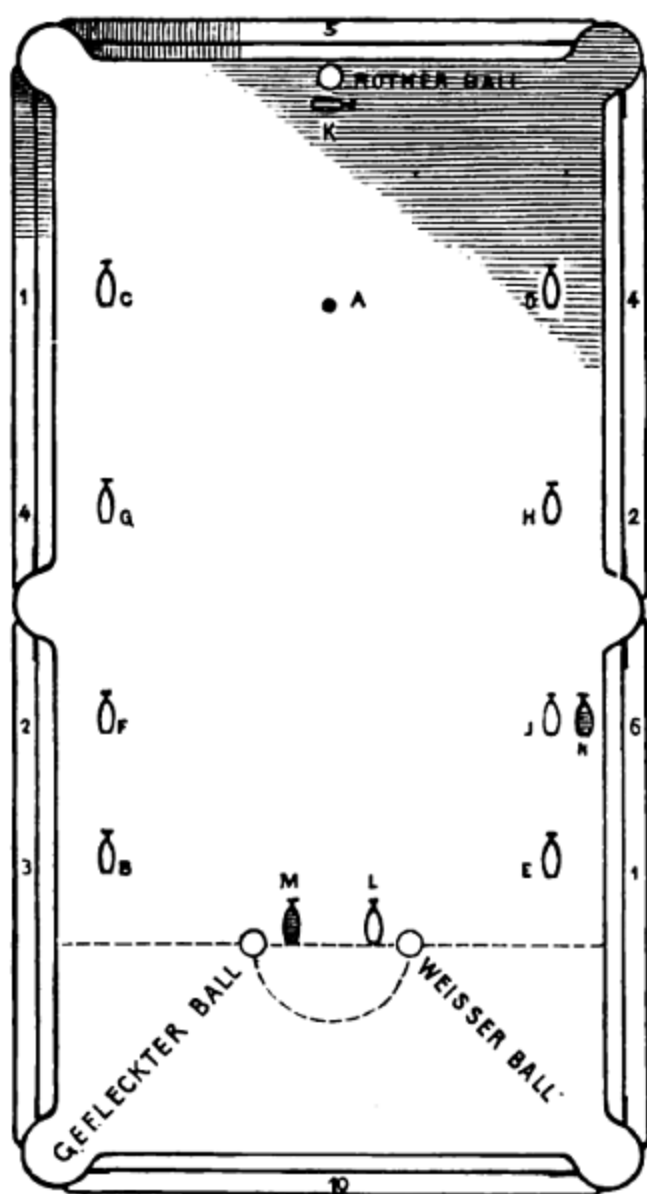
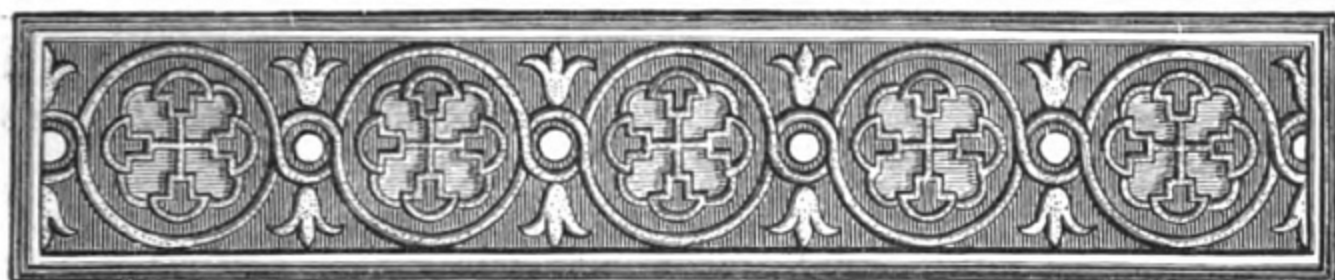


Fig. 185.

Der erste Spieler spielt den weißen Ball aus dem Quartier auf den roten, welchen er treffen muß, ehe er einen Keel umwirft, sonst kann er den Wert des Kegels nicht für sich zählen. Der zweite Spieler spielt mit dem gefleckten Ball auf einen der beiden andern Bälle, wenn nicht der weiße Ball von dem ersten Spieler gemacht worden ist, in welchem Fall der zweite und alle folgenden Spieler das Recht haben, mit jedem der drei Bälle auf jeden derselben zu spielen. Die umgeworfenen weißen Keel zählen für den Spieler; die umgeworfenen schwarzen Keel lassen ihn sein „Leben“ und alle gemachten Points verlieren. Er kann sich aber immer wieder von neuem einkaufen, wenn er den ursprünglichen Einsatz bezahlt und wenn er es erklärt, bevor der nächste Spieler gestoßen hat. Wenn ein Ball auf dem Fled eines Kegels stehen bleibt, so muß er auf seinen ursprünglichen Platz zurückgesetzt werden; wenn da schon ein Ball steht, bekommen alle Bälle ihre ursprüngliche Stellung wieder. Das Machen, Verlaufen oder Versprengen der Bälle rechnet nicht.



XX. Das Würfeln.

Das Würfeln gehört zu den ältesten Hasardspielen, und schon Tacitus weiß zu berichten, daß unsre Vorfahren Hab und Gut, ja ihre eigne Freiheit zum Preis im Spiel mit den verführerischen Knöcheln setzten. Heutzutage ist das Würfelspiel als solches weniger im Gebrauch, es ist ausgiebig durch die große Anzahl Hasardspiele mit Karten verdrängt, und die Würfel dienen hauptsächlich nur bei den Gesellschaftsspielen, bei welchen auf vorgezeichneten Plänen, gemäß der größeren oder kleineren Anzahl der geworfenen Augen ein Ziel früher oder später erreicht wird.

Soll aber zwischen zwei Spielern eine Meinungsverschiedenheit, die nur vom Zufall entschieden werden kann, erledigt werden, oder handelt es sich darum, wer in lustiger Gesellschaft die Beche zahlen soll, obgleich sich doch keiner vom andern etwas schenken lassen will, so wird nach dem Würfelbecher gegriffen und die Angelegenheit „ausgeknobelt“. Die Zahl der „Knobeltouren“ ist unendlich, und wer sich des genaueren darüber unterrichten will, schaffe sich irgend einen „Knobelkomment“ an, welcher in jeder Buchhandlung zu bekommen ist.

Im folgenden führen wir nur einige der bekanntesten Arten an, nach welchen gewürfelt wird, und wollen bemerken, daß die Namen gewöhnlich in gar keinem Zusammenhang mit dem Spiel stehen, sondern willkürlich erfunden sind.

Gewöhnlich wird mit drei Würfeln gewürfelt. Sie befinden sich in einem ledernen Becher und werden aus demselben gewissermaßen herausgegossen. Erfahrene Spieler behaupten, im Stand zu sein, durch die Art, die Würfel aus dem Becher auf den Tisch zu werfen, die Anzahl der Augen annähernd bestimmen zu können, was jedoch nur auf Einbildung beruht.

Spiele mit drei Würfeln.

Blaue Augen.

Hier ist die Anzahl der geworfenen Augen maßgebend; es werden jedoch nur die geraden Zahlen, also 2, 4 und 6 gerechnet. Wer bei drei

Würfen die größere Summe hat, hat gewonnen, z. B. erster Wurf 2, 3 und 6, zweiter Wurf 2, 1 und 4, dritter Wurf 1, 3 und 6, so gibt dies zusammen $2 + 6 + 2 + 4 + 6 = 20$.

Graue Augen.

Das Spiel ist ebenso, nur daß die ungeraden Zahlen zusammengezählt werden anstatt der geraden.

Hohe Hausnummern.

Aus den gefallenen Würfeln wird eine dreistellige Zahl zusammengelegt und zwar derart, daß die höchste Augenzahl die Hunderte, die nächste die Zehner und die niedrigste die Einer gibt. Hat man also z. B. 4, 6, 1 geworfen, so hieße die Zahl 641. Wer von den Spielern die höchste Hausnummer wirft, hat gewonnen.

Hohe Hausnummer mit Platanweisen.

Jeder würfelt dreimal. Aus den drei Würfeln des ersten Wurfs wählt er einen aus, welcher die Hunderte, die Zehner oder die Einer angeben soll. Er hat z. B. 3, 2, 5 geworfen, so bestimmt er die 5 zu den Hunderten. Der zweite Wurf geschieht mit zwei Würfeln, von welchen die Augenzahl des einen die Zehner oder Einer angibt. Es seien geworfen 2 und 3, so wird 3 als Einer bestimmt. Der dritte Wurf geschieht mit einem Würfel, dieser gibt dann die noch fehlende Zahl an. Wenn dabei also etwa 6 geworfen wurde, so hieß die ganze Hausnummer 563. Wer von den Spielern eine höhere Hausnummer auf diese Weise bekommt, hat gewonnen.

Hohe Hausnummer mit Schikanen.

Hierbei ist es erlaubt, jedesmal einen der gefallenen Würfel herumzudrehen, so daß die entgegengesetzte Fläche nach oben kommt. Da nun die beiden Flächen sich immer zu Sieben ergänzen, kann man, wenn z. B. unter den geworfenen Augen eine 1 liegt, sechs erzielen und auf diese Art möglicherweise eine sehr hohe Hausnummer erlangen.

Niedrige Hausnummer

hat dieselben Regeln, nur entscheidet da die erlangte niedrigste Zahl.

Kirchen-, Bauern- und Gefängnisfenster.

Hierzu sind drei Würfe nötig. Beim ersten werden nur die etwa geworfenen Sechsen, beim zweiten die Vieren, beim dritten die Zweien gezählt. Die größte herausgerechnete Summe hat gewonnen. Z. B. erster Wurf 6, 4, 6, zweiter Wurf 3, 4, 1, dritter Wurf 2, 4, 6, so zählt $6 + 6 + 4 + 4 + 2 = 18$.

Pasch.

Beim Pasch müssen zwei Würfel die gleiche Augenzahl zeigen, welche dann zusammengezählt werden. Sind alle drei Würfel gleich, so zählt die Augenzahl vierfach. Da man drei Würfel hat, kann man auch vom ersten Wurf einen Würfel stehen lassen und den zweiten nur mit zwei Würfeln machen. Ist z. B. vom ersten Wurf, 6, 6, 4, eine 6 stehen geblieben, und man wirft zum zweitenmal 6 und 3, so zählt die 6 mit der vom ersten Wurf wieder Pasch, also hier 12; auch beim dritten Wurf bleibt sie vielleicht stehen, fällt dann unter den beiden geworfenen Würfeln nur eine 6 noch, so ist zum drittenmal Pasch geworfen. Wer am Schluß die größte Summe zählt, hat gewonnen.

Man nennt diese Art, Würfel von einem früheren Wurf stehen zu lassen, um sie für den nächsten Wurf mit zu benutzen, „Hereinnehmen“. Es kann je nach der Bestimmung bei allen Spielen mit mehreren Würfeln hintereinander angewandt werden.

Sequenz.

Bei Sequenz müssen die gefallenen Würfel drei aufeinanderfolgende Zahlen aufweisen, z. B. 2, 3, 4. Auch dieses Spiel kann mit Hereinnehmen gespielt werden.

Pasch, Sequenz, keins von beiden.

Hier werden drei Würfe hintereinander gethan, wie der Name angibt. Die größte Endsumme hat gewonnen. Z. B. erster Wurf, 3, 4, 2 gilt nichts, zweiter Wurf 4, 5, 6 = 15, dritter Wurf 2, 2, 5 gilt nichts, da ein Pasch dabei ist.

Besondere Bestimmungen sind aber, daß man

1) aussuchen kann und zwar, welche der drei Anforderungen man geworfen haben will; im obigen Fall wäre der erste Wurf als Sequenz zu wählen;

2) einen Würfel drehen darf, wenn man dadurch die Augen günstiger gestalten zu können glaubt;

3) einen Würfel drehen muß;

4) einen Würfel drehen darf, einen drehen muß und mit dem dritten machen kann, was man will. Ist z. B. 2, 3, 4 als Sequenz geworfen, so dreht man, weil man darf, 2 zu 5, weil man muß, 3 zu 4, und da man mit dem dritten Würfel machen kann, was man will, setzt man ihn so, daß er 6 Augen zeigt und hat dann, anstatt 2, 3, 4 = 9, 4, 5, 6 = 15.

$$(a + b)^2.$$

Bei dieser algebraischen Formel wird für a und b je ein Würfel substituiert, wenn mit zwei Würfeln gewürfelt wird, oder bei einem Würfel gilt der erste Wurf = a, der zweite = b. Sodann wird die Formel auf-

gelöst: $(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$, und die größte Summe hat gewonnen. Es sei z. B. für a 4 geworfen worden und für b 6, so hieße die Auflösung: $(4 \times 4) + (2 \times 4 \times 6) + (6 \times 6) = 100$.

Große Rechenkünstler können auch $(a + b + c)^2$ oder $(a - b)^2 = (a + b)(a - b)$ u. s. w. „erknobeln“.

Spiele mit zwei Würfeln.

Trumpspartie.

Hierzu gehören möglichst viel Spieler. Jeder erhält drei Streichhölzer. Ein beliebiger Teilnehmer macht Trumpf, und zwar indem er würfelt. Die beiden geworfenen Nummern sind Trumpf; fällt ein Paß, muß nochmals geworfen werden. Es wird dann die Reihe herum gewürfelt. Wer die höhere Zahl wirft, gibt ein Streichholz in die Mitte des Tisches, für die niedere Zahl gibt er eins seinem Nachbar zur Linken. Es wird so lange gewürfelt, bis bei einem nur noch ein Streichholz ist, welches er bei einem Wurf, in welchem sich keine der Trumpfzahlen befindet, nicht weitergeben kann. Wer während des Spieles keine Hölzer mehr hat, wird so lange übergangen, bis er von seinem Nachbar wieder eins oder mehrere zugeschoben erhält.

Lustige Sieben.

Zu diesem Spiel wird die nebenstehende Figur auf den Tisch gezeichnet. Einer der Mitspielenden übernimmt die Bank, und die andern besetzen beliebige Nummern. Der Bankhalter würfelt und gewinnt alles, was sich auf der Seite der Figur befindet, auf welcher die Zahl steht, welche er geworfen hat, d. h. die Summe beider Würfel; die Sätze auf der andern Seite hat er auszusahlen. Wirft er aber Sieben, so muß er den auf diese Zahl gesetzten Betrag dreifach auszahlen, gewinnt dafür aber sämtliche andre Sätze.

7	
2	3
4	5
6	8
9	10
11	12

Spiele mit einem Würfel.

Quinze

entspricht dem Kartenspiel gleichen Namens. Es kommt dabei darauf an, durch Addieren sämtlicher geworfener Augen möglichst an die Zahl 15 heranzukommen. Man würfelt mit einem Würfel und hat beliebig viel Würfe. Auf das erste Mal hat man z. B. 4 geworfen, auf das zweite 6, macht 10, auf das dritte Mal 2; nun darf man also nur noch 3 werfen, denn wer mehr als 15 zählt, ist tot. Und hierin beruht der Hazardcharakter des Spieles. Hört man auf zu würfeln und der nächste erwirft 14, so hat dieser gewonnen, man kann aber ebensogut 1, 2 oder 3 werfen und selbst gewinnen. Das ist eben Glückssache, und jeder muß es mit sich allein ausmachen.

Vingt un

ist ebenso, nur mit dem Unterschied, daß mit zwei oder drei Würfeln geworfen wird, oder daß man den ersten Wurf mit drei, den zweiten mit zwei und von da ab mit einem Würfel würfeln darf und statt 15, 21 erreichen muß.

Die Spinne.

Der Name des Spieles erklärt sich aus der Zeichnung, in welche bei Entstehung desselben die einzelnen Würfe eingetragen wurden. Jeder schreibt die Zahlen 2—12, mit Ausnahme der 7, auf ein Blatt Papier und jede Zahl, die er mit zwei Würfeln wirft, darf er löschen. Wirft er aber eine, die schon gelöscht ist, so kommt der nächste links herum daran. Wer zuerst die zehn Zahlen durchstrichen hat, muß zahlen. Wer jedoch eine 7 wirft, die sich nicht unter den aufgeschriebenen Zahlen befindet, macht sich unten einen Strich und gibt die Würfel weiter. Zum Schluß bekommt der, welcher zahlen muß, von jedem, der einen oder mehrere Striche hat, je nach der Vereinbarung, zehn oder zwanzig Points, so daß er oft mehr zusammenbekommt, als er zu geben verpflichtet ist.

Glocke und Hammer.

Obgleich Spiele, bei welchen eigens vorgezeichnete Spielpläne, Karten u. s. w. nötig werden, im allgemeinen nicht ins Buch der Spiele aufgenommen sind, da ja beim Ankauf derselben jedem eine ausführliche Beschreibung beigegeben ist, so glaubte man dennoch Glocke und Hammer hier aufführen zu dürfen, als ein Spiel, dessen Ursprung, wie angenommen wird, weit in die vorchristliche Zeit zurückreicht und welches schon deshalb allein interessant ist. So soll der Hammer auf der einen Karte den Hammer Thors darstellen, der Schimmel ist das flammensprühende Roß Wodans, und in dem heutigen Gasthaus erblicken wir eine Versinnbildlichung Walhalls. Erst später ist die Glocke, als christliches Symbol, dazugekommen.

Man braucht zu Glocke und Hammer fünf Karten, auf welchen abgebildet sind: 1. Die Glocke, 2. Der Hammer, 3. Glocke und Hammer, 4. Der Schimmel, 5. Das Gasthaus; ferner bedarf man acht Würfel, von welchen sechs je auf einer Seite die Zahlen von 1—6 aufweisen — die andern Seiten bleiben leer —; der siebente Würfel zeigt eine Glocke, der achte den Hammer; endlich benötigt man einen Würfelbecher, einen Hammer zum Zuschlagen bei der Versteigerung der Karten und einer größeren Anzahl Spielmarken oder Rechenpfennige.

Es können sich bis sieben Personen an dem Spiel beteiligen.

Die Marken werden gleichmäßig verteilt; darauf versteigert der Kassierer die fünf Karten, wofür der Betrag in die Kasse kommt, in welche auch von jedem Teilnehmer 12 Marken eingezahlt werden müssen.

Nun wird gewürfelt und zwar links herum der Reihe nach. Fallen alle Würfel so, daß nur weiße, unbezeichnete Flächen nach oben liegen, so muß jeder dem Inhaber der Schimmelfarte eine Marke zahlen; dieser selbst aber zahlt eine Marke an das Gasthaus.

Fällt beim Würfeln nur die Glocke oder der Hammer, oder Glocke und Hammer, aber ohne daß auch Zahlen erscheinen, so geben die Inhaber von der Glocken-, oder der Hammer-, oder der Glocke und Hammerkarte je eine Marke an den Schimmel.

Liegen bei Glocke oder Hammer oder Glocke und Hammer auch Zahlen nach oben, so erhalten die Besitzer der entsprechenden Karten je so viele Marken aus der Kasse ausgezahlt, als die Summe der Zahlen angibt.

Fallen nur Zahlen, so erhält der, welcher den Wurf gethan hat, so viele Marken aus der Kasse, als die Zahlen angeben.

Ist die Kasse so weit geleert, daß sie nicht mehr das auszahlen kann, was gefordert wird, so erhält der betreffende Würfler nicht nur überhaupt keine Marken, sondern er muß auch noch den Mehrbetrag, als in der Kasse vorhanden ist, an das Gasthaus bezahlen.

Das Spiel endet, wenn einmal der Betrag, welcher von der Kasse gefordert wird, gerade deren Inhalt entspricht. Wer zum Schluß die meisten Spielmarken besitzt, hat gewonnen.



XXI. Kartenspiele.

Skat.

Das beliebteste und verbreitetste Kartenspiel in Deutschland, das Skatspiel, ist erst in unserem Jahrhundert, zu Ende des ersten oder zu Anfang des zweiten Jahrzehnts, in einer Tarokgesellschaft zu Altenburg erfunden worden.*) Es ist eigentlich eine Verbindung verschiedener Spielgebräuche, welche andern, viel älteren Spielen, namentlich dem Schafkopf, Tarok und L'Hombre, entlehnt sind. Der Name „Skat“ ist aus dem Italienischen abgeleitet und zwar von scartare, was „weglegen“ bedeutet. Im Tarok nämlich, einem alten, aus Italien nach Deutschland verpflanzten Spiel, werden bei Verteilung der Karten, wie im Skat, mehrere Blätter zur Seite gelegt und der „Skat“ genannt.

Erster Teil.

Die Spielgesetze.

Mit der Ausbreitung und weiteren Entwicklung des Skatspieles haben die ursprünglichen Spielgebräuche vielfache Abänderungen erfahren, was zu einer bedauerlichen und nachteiligen Verfahrtheit in den Spielgesetzen geführt hat. Wir folgen hier denjenigen Bestimmungen, welche durch die vom Altenburger Skatkongreß anerkannte „Allgemeine Deutsche Skatordnung“ seit 1886 in den weitesten Kreisen zur Geltung gekommen sind.**)

*) Die älteste Nachricht über Skat findet sich in den „Osterländer Blättern“ vom Jahr 1818. Näheres enthält ein im Jahr 1848 in Altenburg erschienenes, vom Professor Hempel verfaßtes Schriftchen: „Das Skatspiel von J. F. L. H.“

**) Zu einer vergleichenden Kritik der verschiedenen Spielgebräuche ist hier kein Raum, weshalb wir auf die genannte „Allgemeine Deutsche Skatordnung“, 2. Auflage, verweisen.

§ 1. Zahl der Spieler, Rang und Wert der Karten. Am Skat können sich drei, vier und mehr Personen beteiligen, jedoch erhalten bei jedem einzelnen Spiel immer nur drei Personen Karten, während am Gewinn und Verlust auch die übrigen teilnehmen (§ 4). Es wird mit der gewöhnlichen deutschen oder französischen Karte von 32 Blättern gespielt, und ist die Rangordnung der vier Farben folgende: 1) Eichel (Treff), 2) Grün (Pik), 3) Rot (Coeur) und 4) Schellen (Karo). Der Rang und Zählwert der einzelnen Blätter ist in allen vier Farben folgender: Wenzel (Bube oder Unter) = 2, Daus (As) = 11, Zehn = 10, König = 4, Ober (Dame) = 3 und Neun, Acht, Sieben haben keinen Zählwert. Die ganze Karte enthält also 120 Augen.

§ 2. Kartenverteilung und Ründigung. Sind die Karten gemischt und ist vom rechten Nachbar abgehoben worden — auf das Abheben darf nicht verzichtet werden — so werden sie links herum in Gängen von drei, zwei, drei, zwei oder drei, vier, drei oder auch fünf und fünf so verteilt, daß jeder der drei Spielenden zehn Blätter erhält. Die übrigen zwei Blätter werden — nicht zuerst und nicht zuletzt — verdeckt beiseite gelegt und „Skat“ genannt. Der Skat kommt immer dem Spieler (§ 4) zu und darf nur von diesem gesehen und hereingenommen werden (§ 7).

Das Geben wechselt so, daß darin immer der Nachbar zur Linken folgt. Bei vier und mehr Teilnehmern erhält der Geber selbst keine Karten. Wegen des Vorteils der Vorhand (§ 9) hat der Beendigung der Skatpartie eine Ründigung voranzugehen, wonach die begonnene Runde zu beenden ist, so daß der rechte Nachbar des Gebers abgeben muß.

§ 3. Vergeben und Aufwerfen der Karte. Sind die Karten unrichtig ausgeteilt, so daß ein Mitspieler zu viel oder zu wenig Blätter erhalten hat, so müssen sie eingeworfen und nochmals verteilt werden, wenn auch das Spiel bereits begonnen hat. — Stellt sich jedoch heraus, daß ein Blatt unter den Tisch gefallen oder von einem Mitspieler zuviel zugegeben worden ist, so gilt das Spiel für diejenige Partei (§ 4) verloren, welche zu wenig Karten hat. — Ist bei dem Geben eine Karte aufgeworfen worden, so kann jeder der Mitspieler nochmalige Verteilung der Karten verlangen.

§ 4. Die Parteistellung der Spielenden. Von den drei aktiven Spielteilnehmern spielt nicht jeder auf eigene Rechnung, sondern es bilden sich zwei Parteien. Demjenigen, welcher beim Reizen (§ 9) sich zum höchsten Spiel bereit erklärt hat und daher „der Spieler“ genannt wird, stehen die beiden andern „als gemeinsame Gegner“ (Partner) gegenüber. Dieselben spielen vereint gegen den ersten, zählen auch die erlangten Augen zusammen und sind „solidarisch“ verbunden, so daß der Fehler des einen auch den andern trifft, dürfen sich aber nicht beraten, auch ihre Karten einander nicht zeigen.

Gewinnt der Spieler, so erhält er von einem jeden der übrigen und zwar auch der pausierenden Teilnehmer den vollen Betrag für das Spiel

(§ 12), er muß aber auch im Verlustfall denselben Betrag an jeden der Teilnehmer bezahlen.

§ 5. Gewinn- und Verluststufen. Gewinn und Verlust hängen von der Summe der eingebrachten Augen ab; es gibt fünf Gewinn- oder Verluststufen:

a) Einfach gewinnt der Spieler, wenn er mindestens 61 Augen, einschließlich der im Stat befindlichen, hereinbekommen hat, während die Gegner schon mit 60 Augen gewinnen. Ein unentschiedenes Spiel gibt es nicht.

b) Mit Schneider gewinnt diejenige Partei (Spieler sowohl als Gegner), welche mindestens 90 Augen hereinbekommen hat, und erhält den doppelten Betrag.

c) Schneider ansagen kann der Spieler im Solo und Grand, solange noch nicht ausgespielt ist; er erhält dann im Gewinnfall den dreifachen Betrag. Ebensoviel muß er aber auch zahlen, wenn er nicht 90 Augen erreicht, also nicht Schneider gemacht hat; es bleibt gleichgültig, ob er weniger als 31 oder mehr als 61 Augen erhalten hatte.

d) Mit Schwarz gewinnt diejenige Partei, welche alle Stiche macht, und erhält den vierfachen Betrag.

e) Schwarz ansagen kann der Spieler im Solo und Grand, solange noch nicht ausgespielt ist. Er erhält im Gewinnfall den fünffachen Betrag, muß aber ebensoviel zahlen, sobald er auch nur einen Stich abgibt, wenn auch keine Augen darin sind.

§ 6. Der Trumpf und die Wenzel. Es gibt im Stat außer der wechselnden Trumpffarbe noch feststehende Trümpfe, nämlich die vier Unter, welche „Wenzel“, „Junge“ oder „Bube“ genannt werden, und in der Rangordnung der Farben (§ 1) die höchsten Trümpfe sind. An die Wenzel schließt sich dann die durch das Reizen bestimmte Trumpffarbe an, so daß es elf Trümpfe in der § 1 gedachten Reihenfolge gibt. — Die übrigen Farben („Nebenkarte“) stehen einander gleich; es kann ein jedes Blatt einer andern Farbe mit einer Trumpfkarte gestochen werden, soweit nicht die Vorschrift über das Farbekennen (§ 10) entgegensteht.

§ 7. Die Spielgattungen, deren Rangordnung und Wert. Das Statspiel besteht aus mehreren voneinander abweichenden Spielunterarten, welche wir in aufsteigender Rangordnung*) unter Beisehung des Wertes nachstehend folgen lassen:

*) Die angegebene Rangordnung und Wertberechnung ist die einfachste, zweckmäßigste und jetzt verbreitetste. Sie beruht in der Hauptsache teils auf dem mehr oder weniger seltenen Vorkommen der Spielarten, teils auf den damit verbundenen größeren oder geringeren Schwierigkeiten.

Frage in Schellen, Rot, Grün, Eicheln	1, 2, 3, 4
Tournee in Schellen, Rot, Grün, Eicheln	5, 6, 7, 8
Grand-Tournee	12
Null	20
Solo in Schellen, Rot, Grün, Eicheln	9, 10, 11, 12
Null ouvert	40
Grand-Solo	16
Grand ouvert	24

Diese Spielarten unterscheiden sich hauptsächlich durch die Art der Benutzung des Skats und der Trumpfbestimmung. Man teilt sie daher ein in „Spiele mit Zuhilfenahme des Skats“ (Frage und Tournee) und in „Spiele aus der Hand“ (Solo, Null und Grand). Welches von diesen Spielen gespielt werden soll, wird durch das Reizen (§ 9) festgesetzt. Zur weiteren Unterscheidung dieser Spielarten ist folgendes zu bemerken:

a) Die Frage Spiele. Hat der Spieler beim Reizen das Spiel schon auf Frage behalten und will keine höhere Spielart ansagen, so nimmt er beide Skatblätter herein, ohne sie zu zeigen und legt („drückt“) sodann von seinen nunmehr zwölf Karten nach freier Wahl wiederum zwei Blätter verdeckt hinweg, deren Augen er sich zählt. Der Spieler kann nun diejenige Farbe, bis zu welcher gereizt worden war, oder eine dem Rang nach (§ 1) höhere als Trumpf bestimmen. — An manchen Orten wird Frage ausgeschlossen und mit Tournee begonnen oder Ramsch (§ 8) gespielt. Diese Spielweise ist überhaupt, ganz besonders aber dem Anfänger zu widerraten.

b) Die Tourneespiele. Will der Spieler tournieren, so wendet er eine beliebige der beiden Skatkarten um und es gilt nun die Farbe dieser Karte als Trumpf. Die zweite Karte braucht er nicht zu zeigen. Er nimmt beide Blätter herein und legt sodann, wie in der Frage, nach freier Wahl wiederum zwei Blätter weg.

Ist die aufgedeckte Karte ein Wenzel, so hat der Spieler, solange er die zweite Karte noch nicht gesehen hat, die Wahl, entweder die Farbe des Wenzels als Trumpf zu bestimmen oder Grand-Tournee anzusagen. Hat der Spieler das zweite Blatt noch vorher angesehen, so gilt die Farbe des Wenzels als Trumpf. Im Grand-Tournee sind nur die vier Wenzel Trumpf.*)

c) Die Solospiele. Ist Frage und Tournee durch Solo überboten, so kann der Spieler diejenige Farbe, bis zu welcher gereizt worden

*) An manchen Orten gibt es auch ein Null-Tournee, d. h. der Spieler kann, wenn er eine Sieben tourniert hat, Null (Tournee) ansagen, welches mit 10 berechnet wird.

ist oder eine höhere als Trumpf bestimmen, darf aber die beiden Statblätter nicht hereinnehmen und nicht besehen. Erst nach Beendigung des Spiels hat er die darin enthaltenen Augen und Matadore (§ 12) sich zuzählen.

d) Grand-Solo und Grand ouvert. In den Grandspielen sind die vier Wenzel in der bekannten Rangordnung die alleinigen Trümpe. Die beiden Statblätter kommen dem Spieler, wie im Solo, erst nach Beendigung des Spieles zu. Grand-Solo überbietet alle andern Spiele, auch die Nullspiele.

Im Grand ouvert, dem höchsten Spiel, muß der Spieler seine Karten sofort (nicht erst nach dem ersten Stich) aufgedeckt hinlegen, so daß sie während des Spieles besehen werden können, und er gewinnt nur, wenn er die Gegner schwarz macht, d. h. alle Stiche hereinbekommt, weshalb auch bei der Berechnung die fünfte Gewinnstufe in Ansatz zu bringen ist.

e) Null und Null ouvert. Null überbietet Tournee und Null ouvert jedes Solo. Der Spieler gewinnt, wenn er keinen Stich macht, verliert aber, wenn ihn die Gegner zur Annahme eines Stiches zwingen. Da es im Null keinen Trumpf gibt,*) die Wenzel also diese Eigenschaft und auch die übrigen Karten ihren Zählwert verlieren, denn Null ist ein Stichspiel, so ist die Reihenfolge der Karten eine abweichende und zwar folgende:



Fig. 186.

Null ouvert ist nur eine Steigerung des Null. Der Spieler hat hier, wie beim Grand ouvert, seine Karten sofort aufzudecken.

§ 8. Ramsch. Diese Spielart steht außerhalb der Rangordnung der Spiele, ist eigentlich nur ein Bierspiel und war früher auch nur im Bierstat üblich. Jetzt wird Ramsch in denjenigen Spielgesellschaften, wo Frage ausgeschlossen ist, als Aushilfsspiel benutzt, wenn alle Mitspieler Tournee oder ein höheres Spiel nicht wagen wollen.

Im Ramsch gibt es nicht bloß zwei, sondern drei Spielparteien, indem jeder auf eigene Rechnung spielt. Den Ramsch verliert („fängt“) derjenige, welcher in seinen Stichen die meisten Augen bekommen hat. Haben zwei gleichviel Augen, aber mehr als der dritte, so haben beide verloren und den

*) Der an wenigen Orten Thüringens übliche Spielgebrauch, wonach auch im Null die Wenzel als Trumpf gelten, ist mit der Eigenart der Nullspiele unvereinbar.

vollen Betrag (zehn Points) an jeden der übrigen Teilnehmer zu bezahlen. Haben alle drei Spieler gleichviel Augen erhalten, so ist das Spiel unentschieden. Hat ein Mitspieler gar keinen Stich bekommen (ist „Jungfer“ geblieben), so hat der Verlierer den doppelten Betrag, und wenn er alle Stiche macht („den Ramsch mit zwei Jungfern fängt“), sogar den dreifachen Betrag zu bezahlen. — Im Ramsch sind nur die vier Wenzel Trumpf, der Skat bleibt unberührt und die Farben stehen einander gleich.

§ 9. Das Reizen. Wenn die in § 2 gedachten Vorbereitungen zum Spiel getroffen sind, dann wird durch Bieten oder Reizen festgestellt, wer von den Mitspielern als „Spieler“ oder Hauptspieler das Spiel ansagen und den Skat erhalten soll. Das Reizen geschieht in einer bestimmten Ordnung, nämlich in derselben Reihenfolge der Mitspieler, welche für die Verteilung und das Ausspielen maßgebend ist (§ 2 und 10). Man pflegt hierbei den ersten Mitspieler zur Linken des Gebers als „Vorhand“, den zweiten als „Mittelhand“ und den letzten als „Hinterhand“ zu bezeichnen. Ferner ist beim Reizen die in § 7 aufgestellte Rangordnung der verschiedenen Spielarten zu beobachten, da das dem Rang nach niedrigere Spiel durch ein höheres überboten wird. Treffen gleichhohe Spiele zusammen, d. h. wollen zwei Mitspieler dasselbe Spiel spielen, so hat die Vorhand vor den übrigen Mitspielern, die Mittelhand aber vor der Hinterhand den Vorrang. Nun hat aber die Vorhand nicht nötig, sofort zu erklären, ob sie passen oder ein Spiel wagen will, sondern sie kann, was oft von Vorteil ist, abwarten, ob Mittelhand bez. nach dieser die Hinterhand sie auf ein Spiel reizen werde. Die Erklärungen der Vorhand: „ich frage“ oder „ich lasse mich reizen“ sollen nur dazu dienen, das Spiel in Gang zu bringen und verpflichten nicht zur Übernahme eines Spieles. Ferner hat auch Mittelhand und Hinterhand, wenn sie ein Spiel ansagen will, dieses Spiel nicht sofort anzumelden, sondern sie pflegt, um für die Beurteilung der Sitzung womöglich einen Anhalt zu gewinnen, die Spiele, indem sie mit einer niedrigen Spielart beginnt, der Reihe nach bis zu dem beabsichtigten Spiel abzufragen. Wer nicht weiterreizen will, hat zu erklären, daß er „passe“, kann aber diese Erklärung nicht widerrufen. Haben zwei Mitspieler gepaßt, so kann derjenige, welcher das Spiel behalten hatte, entweder das Spiel, bis zu welchem gereizt worden war, oder ein höheres, niemals aber ein niedrigeres ansagen. Haben alle drei Mitspieler gepaßt, so wird vom Nächstfolgenden zu einem neuen Spiel gegeben oder es wird Ramsch gespielt.

Zum besseren Verständnis soll ein Beispiel für das Reizen folgen. Wenn von vier Teilnehmern A gegeben hat, und B, C und D folgende Karte *) haben:

*) Der Anfänger möge die gegebene Sitzung (Schellenacht und Schellen sieben liegen im Skat) zur Übung benutzen und Tournee in Mittelhand, und Solo und Grand in der Hinterhand nachspielen.

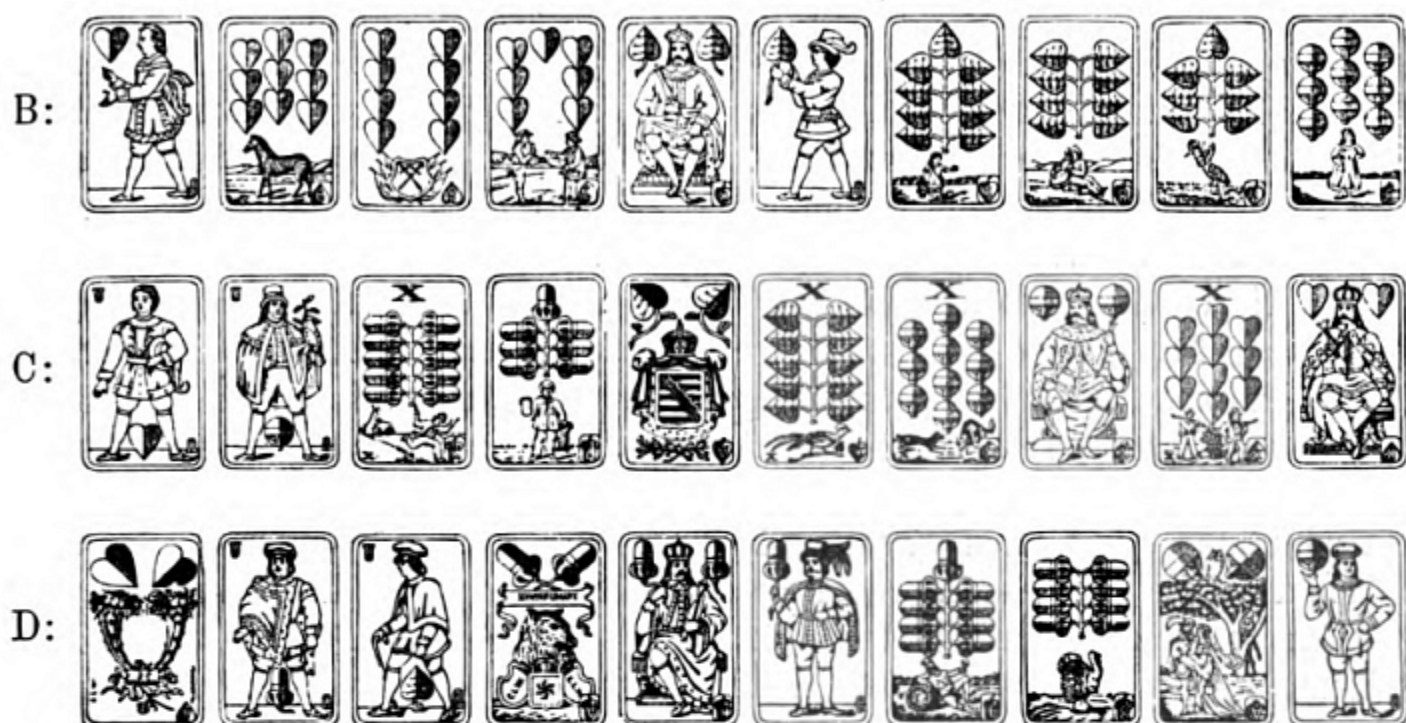


Fig. 187.

so wird B das Reizen durch die Erklärung: „ich frage“ zc. einleiten und C, obwohl er Tournee spielen will, doch zunächst die Fragespiele der Reihe nach abfragen. Da nun B Null spielen will und deshalb Tournee noch behält, so wird C passen, und kommt Hinterhand D an die Reihe, welche das Null der Vorhand mit Solo überbieten kann. Reizt nun also Hinterhand auf Schellensolo weiter, so muß sich Vorhand schlüssig machen, ob sie passen oder ein Null ouvert wagen will. Geschieht das letztere und behält Vorhand das Spiel auch noch auf Eichelsolo, so hat nunmehr Hinterhand nur noch die Wahl, entweder zu passen oder das Null ouvert der Vorhand mit einem allerdings gewagten Grand zu überbieten.

Anmerkung. In manchen Spielgesellschaften ist das Reizen nach Wert üblich. Danach ist beim Reizen nicht die Rangordnung der Spiele, bez. der Farben, sondern die gebotene Summe entscheidend, welche dem schließlich zu berechnenden Wertbetrag des beabsichtigten Spieles entsprechen muß. Erreicht jedoch dieser Wertbetrag die gebotene Summe nicht (hat sich der Spieler überreizt), so gilt das Spiel für verloren, gleichgültig, ob er mehr als 60 bekommen hätte oder nicht. Der Spieler hat sodann soviel zu bezahlen, als er zu fordern gehabt hätte, wenn er in der gewählten Spielart und Farbe mit derjenigen Gewinnstufe oder mit der Anzahl von Matadoren (§ 12) gewonnen hätte, welche erforderlich war, die gebotene Summe zu erreichen oder zu übersteigen. Nach dem obigen Beispiel würde C nur etwa bis 15 reizen können, D aber müßte, wenn B noch 36 annimmt, etwa 41 oder bis 48 weiterbieten, um Grand spielen zu können.

Dieser Spielgebrauch ist durchaus nicht zu empfehlen und namentlich dem Anfänger zu widerraten. Der Rang eines Spieles ist nicht die Folge des schließlich dafür zu berechnenden Wertbetrages, sondern es soll umgekehrt

die Wertbemessung des Spieles der Ausfluß seines Ranges sein. Diese Wertbemessung verschiebt sich nun aber hauptsächlich wegen der wechselnden Anzahl der Matadore, denn es kann ein niedrigeres Spiel ohne viele Matadore teurer sein, als ein höheres mit wenig Matadoren. Der Wertbetrag eines Spieles ohne Matadore (s. § 12) ist aber beim Reizen noch ganz unbestimmt, weil derselbe verringert wird, sobald ein Matador im Skat liegt. Während also für das Farbenreizen die unveränderliche Rangordnung der Spiele die Grundlage bildet, ist beim Wertreizen der noch unbestimmbare Wertbetrag entscheidend. Letzteres führt also zum Überreizen und zum Hasardieren. Das Wertreizen wird von den meisten überschätzt; namentlich ist es aber unrichtig, wenn man behauptet, daß es eine bessere Ausnutzung der Karten gestatte. Man bedenke nur, daß derjenige, dessen höheres Spiel im Wertreizen durch ein niedrigeres (ohne Matadore) überboten worden ist, im Farbenreizen seine Karten würde besser ausnutzen können und im Wertreizen durch das Überreizen geschädigt werden kann.

§ 10. Vorschriften über den Gang des Spieles; das Ausspielen und das Strecken. Sobald das Spiel angesagt ist, hat zuerst die Vorhand auszuspielen; im weiteren Verlauf des Spieles aber spielt immer derjenige aus, welcher den vorausgegangenen Stich erhalten hatte, und es werden dann die Spielenden ihrer Reihenfolge nach mit „erster“, „zweiter“ und „dritter“ Hand bezeichnet. — Während der Ausspielende in der Wahl der Karte ganz unbeschränkt ist, muß die zweite und dritte Hand auf die ausgespielte Karte ein Blatt derselben Farbe zugeben („bedienen“ oder „Farbe bekennen“), nur steht es ihr frei, mit einem höheren Blatt derselben Farbe zu übernehmen oder ein niedrigeres zuzugeben. Hat der Spielende die angezogene Farbe nicht, so kann er entweder mit einer Trumpfkarte stechen oder ein andres beliebiges Blatt zugeben („abwerfen“). — Eine ausgespielte Karte darf ohne Genehmigung der Gegenpartei nicht zurückgenommen werden. Der letzte Stich ist auf Verlangen nochmals zu zeigen.

Eine Eigentümlichkeit des Skatspieles ist das Strecken. Es kann nämlich der Spieler, bevor noch zum zweitenmal ausgespielt ist, also nach dem ersten Stich, sich legen oder strecken, und er hat dann nur die erste Verluststufe (nicht Schneider oder Schwarz) zu zahlen. Will der Spieler später noch das Spiel als verloren aufgeben, so zählen für ihn nur die in den bisher erlangten Stichen und im Skat enthaltenen Augen.

§ 11. Die Verletzung der Spielgesetze und ihre Folgen. Hat ein Mitspieler unberechtigt ausgespielt, so gilt dies für genehmigt, sobald der Stich hereingenommen und wiederum ausgespielt worden ist. Bis dahin kann, wenn ein Gegner unberechtigt ausgespielt hatte, der Spieler verlangen, entweder, daß die Karte liegen bleibt und das Spiel weiter geht, oder, daß die betreffende Karte hereingenommen und nunmehr in richtiger Reihenfolge (auch eventuell unter Ausschluß der falsch angezogenen Farbe) ausgespielt werde. — Hat ein Gegenspieler in dritter Hand vorgeworfen, so kann, weil damit ein Verraten der Karte verbunden ist, der Spieler verlangen, daß

ihm das Spiel einfach, oder, wenn er es bereits gewonnen hatte, mit Schneider und wenn er bereits 90 Augen erlangt hatte, als Schwarz bezahlt werden. Ist Farbe verleugnet (nicht bedient) worden, so kann dies, solange nicht von neuem ausgespielt wurde, berichtigt werden, der Spieler kann aber bestimmen, ob die gezeigte Farbe beim nächsten Ausspielen angezogen werden darf oder nicht. Wenn das Farbeverleugnen aber erst später bemerkt und festgestellt worden ist, so gilt das Spiel, von dem Augenblick der Zuwiderhandlung an, als beendet, und die schuldige Partei darf nur die bereits vorher eingebrachten Augen zählen. Bleibt dies zweifelhaft, weil sich die Zahl der bis dahin eingebrachten Augen, infolge einer Vermischung der Stiche, nicht mehr feststellen läßt, so gilt das Spiel für die schuldige Partei als einfach verloren (erste Verluststufe).

Wer vor dem Ansagen des Spieles ohne Berechtigung den Stat ansieht, hat an jeden Teilnehmer 10 Points Strafe zu zahlen und ist vom Reizen ausgeschlossen. Geschieht diese Zuwiderhandlung erst im weiteren Verlauf des Spieles, so gilt das Spiel für die schuldige Partei als verloren.

Wenn ein Gegenspieler dem andern durch Äußerungen oder Zeichen seine Karten verrät oder in solcher unerlaubten Weise auf dessen Spiel einzuwirken sucht, so kann der Spieler verlangen, daß das Spiel als beendet gilt und die Gegner nur die bereits vorher eingebrachten Augen zählen dürfen.

Wer absichtlich falsch spielt oder sonst beim Spielen betrügerischer Handlungen sich schuldig macht, ist sofort von der Statpartie auszuschließen.

§ 12. Die Matadore und die Wertberechnung. Bei der Wertberechnung eines Spieles kommt a. der in § 7 festgesetzte Grund- oder Einheitswert der betreffenden Spielart, b. die erreichte Gewinnstufe und c. die Anzahl der vorhandenen Matadore in Betracht.

Der Begriff von Trumpf und Matador ist nicht gleichbedeutend, denn jeder Matador muß zwar ein Trumpf, nicht aber jeder Trumpf ein Matador sein. Unter Matadore sind: Trümpe in ununterbrochener Reihenfolge, vom höchsten Trumpf, dem Eichelwenzel ab, wobei die im Stat liegenden Trümpe dem Spieler zugezählt werden, zu verstehen. Wenn nun der Spieler den Eichelwenzel (den „Alten“) besitzt, so kommen seine Matadore, und wenn ihn einer der Gegner in der Hand hat, diejenigen der Gegenpartei zur Berechnung. In ersterem Fall spielt der Spieler mit Matadoren und im letzteren ohne Matadore; diese Unterscheidung ist aber für das Resultat der Berechnung ohne Einfluß. Hat z. B. der Spieler mit folgender Karte:



Fig. 188.

Eichelsolo angesagt, so spielt er, wenn kein Wenzel im Skat liegt, ohne 2 Matadore, wenn aber der Alte liegt, mit einem Matador, und wenn der grüne Wenzel liegt, ohne einen Matador. Liegen dagegen die beiden Wenzel im Skat, so würde er mit 10 Matadoren spielen. Bei der Berechnung vertritt nun jeder Matador und jede Gewinnstufe den oben erwähnten Einheitswert der betreffenden Spielart, so daß letzterer als Multiplikant, die Gesamtzahl der Matadore und der erreichten Gewinnstufen (die höhere schließt die niedrigere in sich) dagegen als Multiplikator zu behandeln sind. Hätte also der Spieler das Eichelsolo ohne zwei Matadore einfach gewonnen, so sind $3 \times 12 = 36$, und wenn er mit Schneider gewonnen $4 \times 12 = 48$ zu berechnen. Lag der Alte, so kostete das einfach gewonnene Spiel nur $2 \times 12 = 24$. Verlor der Spieler, obwohl noch die beiden Wenzel im Skat lagen, so hatte er $11 \times 12 = 132$ zu bezahlen. Hätte aber der Spieler anstatt der beiden blanken Beinen noch die beiden höchsten Wenzel in der Hand, so würde er Grand ouvert mit vier Matadoren, das höchste Spiel, spielen und (vergl. § 7 d. u. G.) $9 \times 24 = 216$ zu fordern haben, während Eichelsolo Schwarz angesagt, selbst wenn Eichelsieben noch im Skat lag, nur $16 \times 12 = 192$ gekostet hätte.

Anmerkung. Wir benutzen die oben angegebenen Karten zu folgender Aufgabe: Wie sitzen die Karten und wie ist der Gang des Spieles, a, wenn der Spieler in Mittelhand das Eichelsolo mit Schneider gewinnt und die Gegner nur vier Augen hereinbekommen, obwohl kein Trumpf im Skat liegt? und b. wenn der Spieler, obwohl die beiden höchsten Wenzel im Skat liegen, sein Solo verliert und die Gegner mit 63 Augen gewinnen? Die Lösung folgt am Ende.

Zweiter Teil.

Die Hauptgrundsätze des praktischen Spieles.

Da die Kenntnis der bisher erörterten Spielgesetze den Neuling noch nicht befähigt, mit Erfolg am praktischen Spiel teilzunehmen und in den Geist des Spieles so einzudringen, daß er daran den rechten Genuß finden kann, so mögen hier noch die durch das Studium gefundenen und durch die Erfahrung bewährten Spielregeln wenigstens in den Grundzügen dargelegt und einige Beispiele hinzugefügt werden. *)

I. Abschnitt.

Kurze Anleitung zur Beurteilung der Karte.

Die meisten Schwierigkeiten bietet dem Anfänger die Prüfung seiner zehn Karten darauf hin, ob und welches Spiel etwa mit Aussicht auf Gewinn angesagt werden kann, denn es ist ebenso nachteilig, ein gutes Spiel

*) Zum Zweck der Raumersparnis und schnellen Übersicht wird folgende Kartenbezeichnung eingeführt: Für die Farben: e, g, r, s und für die Bilder: W, D, Z, K, O, 9, 8, 7 = Wenzel, Daus, Bein, König, Ober u. s. w.

zu verpassen, als ein schwaches, aussichtsloses Spiel zu wagen. Hierbei sind folgende Regeln zu beachten:

1. Regel. Um eine schnelle Übersicht über seine Karten zu erlangen, ist es zweckmäßig und für den Anfänger sogar unerlässlich, dieselben nach Farbe und Geltung ordnungsmäßig zusammenzustecken, nur muß man darauf achten, daß nicht etwa die Beschaffenheit der Blätter durch eine stets gleichbleibende Reihenfolge derselben den Mitspielern verraten werde. Besonders sind deshalb die beiden Blätter an den Ecken in Obacht zu nehmen.

2. Regel. Unverlierbare Spiele sind sehr selten. Man muß daher, indem man für sich die einzelnen Spielarten, vom Grand beginnend, der Reihe nach durchgeht, prüfen, ob die Aussichten auf Gewinn oder auf Verlust die größeren sind. Hierbei ist aber wohl zu merken, daß sich diejenigen Stiche und Augen, welche voraussichtlich dem Spieler abgehen und den Gegnern zufallen, viel leichter und sicherer im voraus berechnen lassen, als diejenigen, welche der Spieler wahrscheinlich hereinbekommen werde. Hat man z. B. mit folgender Karte*) in der Vorhand:



Fig. 189.

zwischen Eichel- und Grünsolo die Wahl, so kann man annehmen, daß im Trumpf in beiden Fällen wahrscheinlich kein Stich abgeht, dagegen in den Nebensfarben der Unterschied sehr groß sein wird, denn bei Eichelsolo würden die Gegner mutmaßlich in Schellen 15 bis 20 und in Grün mit Wimmelung 38 bis 48 Augen erhalten, dagegen in Grünsolo außer dem Schellenstich nur noch etwa 13 Augen in Eichel hereinbekommen, weshalb Grünsolo unbedingt vorzuziehen ist. Hieraus ergibt sich auch die

3. Regel, daß man von zwei gleichlangen Farben namentlich mit den hohen Wenzeln, nicht etwa diejenige mit hohen Zählkarten, sondern diejenige mit den niedrigen oder leeren Blättern zum Trumpf bestimmt, denn einerseits sind die leeren Blätter als Trümpe gar sehr nützlich, während sie als Nebenkarten den Gegnern das Einbringen hoher Zählkarten ermöglichen, und andererseits sind die hohen Zählkarten auch als Handkarte sehr brauchbar. Hierzu kommt, daß der Spieler mit seinen Wenzeln ohnehin die großen Trumpfzählkarten der Gegner meist herausholen kann.

*) Wie ist in beiden Fällen (e und g Solo) der Verlauf des Spieles bei folgender Sitzung: Mittelhand: rD, rZ, rK, r9, r8, r7, sW, eZ, e8, sZ. Hinterhand: sK, sO, s8, s7, rO, gD, gZ, gK, eO, e7. Stat: sD gO? Der Leser versuche die Durchführung des Spieles.

4. Regel. Man muß bei Prüfung eines beabsichtigten Spieles Trumpf und Handkarte gleichmäßig berücksichtigen, denn je schwächer man im Trumpf ist, desto stärker muß die Handkarte sein. Man darf sich aber auch nicht durch viele kleine Trümpfe bei schlechter Nebenkarte zum Spiel verleiten lassen.

5. Regel. In der Nebenkarte sind sogenannte Mittelfarten (K und O), insbesondere aber blanke Beinen meist viel nachteiliger als leere Blätter. Ferner ist es besser, wenn die Faussen nur einer Farbe, nicht verschiedenen Farben angehören.

6. Regel. Im Trumpf sowohl als in den Nebenfarben ist eine geschlossene Karte günstiger als eine durchbrochene, weil bei der letzteren zu meist mehr Stiche und Augen abzugeben sind, als bei der ersteren. So ist z. B. gW, rW, sW besser als eW, rW, D und Z, K, O besser als D, O, 9.

7. Regel. Die Vorhand bietet in den meisten Fällen (Null ausgenommen) einen wesentlichen Vorteil für den Spieler, ganz besonders aber im Grand, weil sie Gelegenheit gibt, zunächst die Wenzel der Gegner herauszuholen und dann die geschlossene Handkarte, also auch die niedrigen Blätter derselben, zur Geltung zu bringen. — Am ungünstigsten ist es, wenn man in Mittelhand sitzt; die Hinterhand ist weit vorteilhafter (vergl. 25. Regel).

8. Regel. Auch der Gang des Reizens muß beachtet werden. Man sagt nicht gern ein Spiel in derjenigen Farbe an, bis zu welcher ein anderer Mitspieler bereits gereizt hatte, weil dann die fehlenden Trümpfe zu meist in dieser einen Hand vereinigt sind und daher nicht abgeholt werden können, so daß die hohen Nebenkarten in Gefahr kommen. — Auch geht, wenn ein Mitspieler bis Solo gereizt hat, ein mittelmäßiges Grand sehr häufig verloren, weil dann gewöhnlich die fehlenden Wenzel in der Hand dieses Gegners mit einer langen Farbe verbunden sind.

9. Regel. Man gehe bei Prüfung des in Aussicht genommenen Spieles von der Annahme aus, daß die Sitzung eine normale, d. h. weder eine besonders günstige, noch eine besonders ungünstige sei, und rechne auf einen sehr guten Stak höchstens dann, wenn das schnelle Passen der übrigen Mitspieler dafür einigen Anhalt gewährt.

10. Regel. Ganz besonders muß man sich vor leichtfertigem Tournieren hüten, wenn z. B. nur in zwei oder gar nur in einer Farbe Aussicht auf Gewinn vorhanden ist. Je länger man eine Farbe hat, desto unwahrscheinlicher ist das Tournieren derselben. Übrigens ist ein mittelmäßiges Solo leichter zu gewinnen, als ein zweifelhaftes Tournee.

11. Regel. Ein mittelmäßiges Grand ist leichter zu spielen, als ein mittelmäßiges Solo, weil bei letzterem 11 und beim Grand nur 4 Trümpfe vorhanden sind.

12. Regel. Bei der Prüfung der Karte muß man auch die Nullspiele besonders in Berücksichtigung ziehen, was leicht übersehen wird, wenn die Wenzel nicht zu den betreffenden Farben gesteckt sind. Zum Null eignet sich eine Karte desto besser, je sicherer man damit der Annahme eines

Stiches ausweichen kann. Ein Null mit langer Farbe ohne die Sieben geht fast immer verloren.

II. Abschnitt.

Spezielle Regeln für den Spieler.

a. Regeln für das Drücken:

13. Regel. Der Spieler muß bemüht sein, 1. die gefährdeten hohen Zählkarten (besonders blanke oder schwach besetzte Zehn) welche sonst den Gegnern zufallen, in Sicherheit zu bringen, und 2. sich gleichzeitig Fehlfarben (womöglich zwei) zu verschaffen, um dann nach Belieben stechen oder abwerfen zu können.

14. Regel. Hat man ein blankes kleines Blatt und eine nur einmal besetzte Zehn (z. B. rZ, r8, s7) so legt man die Zehn und das blanke Blatt (also rZ, s7, nicht rZ, r8), weil die Gegner auf das blanke Blatt wahrscheinlich 21 Augen (D und Z), auf das andre Blatt nur 15 Augen (D und K) erhalten werden. Hat man zwei Zehn schwach besetzt, so legt man am besten beide, von Z und K legt man aber nichts, weil in der Regel wenigstens ein Stich darauf zu machen ist.

15. Regel. Hat man in langer Farbe D und Z, so legt man die Z, und nicht das D, weil der „Dausdrücker“ seine Karten verrät.

16. Regel. Bei schwachem Spiel sind sogar die hohen Trumpfkarten zu legen, wenn deren Verlust zu fürchten ist.

b. Regeln für das Ausspielen.

17. Regel. Die allerwichtigste Regel für den Spieler enthält der sehr bezeichnende Ausspruch: „Fordern ist die Seele des Spieles.“ Damit seine Zählkarten in den Nebenfärben nicht gestochen werden, muß der Spieler zunächst die Trümpfe der Gegner herausholen und am besten mit den hohen Wenzeln fordern.

18. Regel. Kann man voraussichtlich nicht alle Trümpfe der Gegner herausholen und hat man die Trumpfzählkarten selbst, so ist es zweckmäßig, erst klein zu fordern, denn „die kleinen Trümpfe holen die großen“. Auch darf der Spieler seine Force nicht aus der Hand geben.

19. Regel. Auch bei schwacher Trumpfkarte ist es rätlich, erst zu fordern, damit die Gegner nicht die Schwäche des Spielers merken und sofort seine Trümpfe herausholen, anstatt die Farbe zu bringen, welche der Spieler zu stechen wünscht (vergl. 39. Regel).

20. Regel. Der Spieler muß, damit er nicht mehr Stiche und Augen abgibt, als unbedingt nötig ist, seine Trümpfe gehörig einteilen und im Notfall sogar die Trumpfzehn opfern, um den letzten besetzten Wenzel der Gegner herauszubringen und nicht zwei Stiche anstatt einen abgeben zu müssen. Zu diesem Zweck muß der Spieler sich merken, wie viel und welche Trümpfe heraus sind. Auf einen unnötig vorgespielten Trumpf werfen die Gegner mit Vorteil ihre Faussen ab.

21. Regel. Ist das Fordern nicht mehr nötig oder nicht ratsam, so wird der Spieler diejenige Karte, welche er unbedingt abgeben muß, zweckmäßig sofort vorspielen, bevor noch einer der Gegner die betreffende Farbe abwirft und dann seine großen Zählkarten zugibt („wimmelt“). — Nur bei schwacher Trumpf- und starker Handkarte ist es zweckmäßig, bald die Däuser und Beihen der Nebensfarben zu spielen, sofern damit das Spiel gewonnen werden kann.

22. Regel. Um die Gegner zum Wimmeln zu verleiten, ist es für den Spieler oft nützlich, bei geschlossener Karte im Trumpf und in der Nebenkarte, die Blätter nicht der Reihe nach von oben, sondern von unten vorzuspielen, bez. zu wechseln (Wimmelfinte).

23. Regel. Auch im Grand muß der Spieler im Zweifel fordern, um dann seine Handkarte ungefährdet zur Geltung zu bringen. Hat er jedoch nur zwei Wenzel ohne den Alten (eW.) und zwei geschlossene Farben, dann soll er zunächst diese Farben vorspielen, bis die Gegner ihre Wenzel verstoßen haben.

24. Regel. Im Null spiele der Spieler ein niedriges Blatt seiner kurzen Farbe an und achte darauf, daß ihm in dieser Farbe ein kleines Blatt zum Ausweichen verbleibt. — Hat er von einer Farbe die 9 und 7, so soll er die 9, nicht etwa die 7 vorspielen, weil sonst die Gegner hoch übernehmen und dann, nachdem der eine die betreffende Farbe losgeworden ist, die 8 nachbringen.

c. Regeln für das Übernehmen, Stechen und Abwerfen.

25. Regel. Aus den bei Regel 17 ausgeführten Gründen suche der Spieler sobald als möglich, z. B. durch rechtzeitiges Übernehmen oder Einstecken, ans Spiel zu kommen, um dann fordern zu können.

26. Regel. Ist der Spieler schwach (in Trumpf oder Nebenkarte), so suche er sich „hinter zu setzen“, d. h. in die dritte Hand zu kommen, vermeide es aber ganz besonders, in die Mitte genommen zu werden (s. Regel 7).

27. Regel. Aus den bei Regel 21 angegebenen Gründen muß der Spieler sobald als möglich seine Faussen abwerfen, insbesondere blanke Beihen. Ob übrigens der Spieler einen Stich mitnehmen oder laufen lassen soll, hängt meist davon ab, wieviel er Augen bereits hereinbekommen hat. Daher ist das Zählen der Augen ganz besonders wichtig. In der Regel zählt der Spieler seine Augen, am besten auch diejenigen, welche den Gegnern zufallen.

28. Regel. Wird im Null dem Spieler seine Fehlfarbe vorgespielt, so werfe er seine gefährlichste Karte ab, im Zweifel von derjenigen Farbe, in welcher einer der Gegner bereits abgeworfen hatte.

d. Regeln für das Schneiden oder Postmeistern.

29. Regel. Da es im Skat nicht auf die Zahl der Stiche, sondern auf die eingebrachten Augen ankommt, so wird man oft einen Stich mit

wenig Augen weglassen, um dafür später einen sehr fetten Stich einheimsen zu können. Namentlich pflegt man in dritter, zuweilen auch in zweiter Hand das Daus zurückzuhalten, um dann die Zehn damit abzufangen.

30. Regel. Man muß hierbei vorsichtig sein, wenn in den Händen der Gegner noch Trümpfe vorhanden sind, damit nicht das Daus gestochen wird. Der Schnitt ist zu unterlassen, wenn das Spiel durch Mitnahme des Daus ohne Gewinn gewonnen wird.

III. Abschnitt.

Grundsätze für das Gegenspiel.

Weit schwieriger als die Spielführung auf Seiten des Spielers ist das Gegenspiel; darin zeigt sich erst die Meisterschaft des Statspielers. Die eigne Karte bietet dem Gegenspieler für die mutmaßliche Sitzung einen sehr geringen Anhalt, und dann muß er die Absichten des Partners zu erraten suchen und auf dessen Spielführung eingehen; er kann sich nicht lediglich nach seiner Karte richten. Aus diesen Gründen ist das Festhalten an den logisch begründeten und erprobten Spielgrundsätzen im Gegenspiel ganz besonders notwendig; eine davon abweichende Spielführung sollte niemals auf Grund bloßer Mutmaßung hin gewählt werden. Besonders trifft aber denjenigen Gegner, welcher das Spiel eröffnet, die meiste Verantwortlichkeit, denn das erste Ausspielen ist zumeist schon für den Verlauf des Gegenspieles entscheidend, ein Fehler hierin kann selten wieder gut gemacht werden.

a. Die Hauptgrundsätze für das Gegenspiel

sind folgende:

31. Regel. Man suche den Spieler im Trumpf zu schwächen, insbesondere dadurch, daß man ihn zum Stechen zwingt.

32. Regel. Man muß ihn verhindern, seine Faussen auf niedrigere Blätter abzuwerfen und

33. Regel, ihn so oft als nur möglich in die Mitte nehmen, so daß er in der ungünstigen Lage ist, an zweiter Stelle seine Blätter auszuspielen zu müssen.

34. Regel. Gegen den Spieler in zweiter Hand ist die lange Farbe und zwar im Zweifel hoch anzuziehen und so oft als möglich nachzubringen.

35. Regel. Dagegen ist gegen den Spieler in dritter Hand die kurze Farbe und womöglich ein blankes Blatt auszuspielen, diese Farbe aber vom Partner nachzubringen. Diese fünf Hauptregeln sind voneinander abhängig und ergänzen sich gegenseitig. Die zwei letzten sind die wichtigsten, weil sie zugleich den Zweck der drei ersten Regeln hauptsächlich mit verwirklichen helfen. Mit Recht pflegt man den Erfolg der 34. Regel als den „Segen der langen Farbe“ zu bezeichnen. Häufig hat der Spieler die lange Farbe nicht und wird daher zum Stechen genötigt; hat

aber der Spieler diese lange Farbe auch, so wird sie zumeist der zweite Gegner nicht haben und nun in die günstige Lage kommen, je nach den Umständen stechen, wimmeln oder abwerfen zu können. Die Hauptwirkung dieser Spielweise tritt aber dann ein, wenn diese lange Farbe wiederholt nachgebracht werden kann; je öfter dies geschieht, je sicherer und größer ist die Wirkung. — So nützlich das Anspielen der langen Farbe gegen den Spieler in zweiter Hand ist, so schädlich wirkt es gegen den Spieler in dritter Hand, weil damit gerade der Erfolg, welcher mit den Regeln 31—34 erzielt werden soll, vereitelt wird. Während mit dem Anspielen der kurzen Farbe zugleich die lange Farbe des Partners sehr häufig getroffen und damit indirekt die Wirkung der 34. Regel herbeigeführt wird, hat das Anspielen der langen Farbe gegen den Spieler in dritter Hand den Erfolg, namentlich bei der weiteren Fortsetzung dieser Spielweise, daß der Partner in die Mitte kommt und weder mit Vorteil wimmeln, noch stechen, noch abwerfen kann, wogegen dem Spieler Gelegenheit gegeben ist, seine Faussen billig los zu werden und die fetten Stiche einzuheimsen. Wahrhaft kläglich gestaltet sich das Gegenspiel, wenn der erste Gegner seine lange Farbe noch obendrein klein angespielt hat. — Daher soll man von den erwähnten fünf Regeln nur dann ausnahmsweise abgehen, wenn dafür ganz bestimmte, nicht auf willkürlicher Annahme beruhende Gründe vorliegen.

b. Sonstige Regeln

für das Ausspielen in Frage, Solo und Tournee.

36. Regel. Hat man eine durchbrochene Karte mit Daus, so pflegt man gegen den Spieler in zweiter Hand im Solo allerdings sofort das D, dagegen in Frage und Tournee zunächst eine Mittelfarte anzuziehen, weil der Spieler im Solo nichts drücken kann und daher oft alle Farben, aber nur einmal besitzt, dagegen in Frage und Tournee eine längere Farbe zu behalten pflegt.

37. Regel. Besitzt man in einer Farbe drei oder vier Blatt und darunter D und K, so ist es oft, wenn man vermutet, daß der Spieler in zweiter Hand die Z besetzt habe, zweckmäßig, erst den K und dann das D vorzuspielen, um so die Z herauszuschneiden. (Schnitt im voraus oder im Anspiel.)

38. Regel. Hat man beim Tournee viele Trümpfe, der Spieler also ungünstig tourniert, so ist es oft von Vorteil, sofort Trumpf zu ziehen; es hat dann der zweite Gegner, wenn möglich, Trumpf nachzuspielen, jedenfalls, wenn er in der Mitte sitzt, mit Wenzel aufzugehen. Die Sitzung wird dadurch sofort klar; der Spieler wird am Stechen verhindert und verliert infolgedessen sein Spiel sogar häufig mit Schneider.

39. Regel. Auch dann pflegt man den Spieler anzufordern, wenn er selbst nicht fordert, sondern Nebenfarben spielt („auf die Dörfer geht“), weil er schwach im Trumpf ist und seine Trumpfzählkarte verstecken will.

40. Regel. Wie schon oben unter a. hervorgehoben ist, müssen die Gegner gegenseitig auf ihr Spiel eingehen, hauptsächlich hat der zweite

Gegner die vom ersten angezogene Farbe möglichst nachzubringen, besonders in Frage und Tournee, während im Solo (vergl. 36. Regel) Farbenwechsel vorzuziehen ist. Ist D und Z heraus, so darf man die betreffende Farbe nur gegen den Spieler in zweiter Hand und nur dann nachziehen, wenn man weiß, daß der Freund darin renonce ist.

41. Regel. Kann man gegen den Spieler in zweiter Hand keine lange Farbe anziehen, so spiele man, um dem Freunde eine Zehn frei zu machen, diejenige Farbe an, worin man weder D noch Z besitzt. Dagegen vermeide man die eigne Zehn blank zu spielen oder die des Freundes in Gefahr zu bringen.

42. Regel. Im Endspiel ist es oft zweckmäßig, dem Spieler in die Hand zu spielen, damit er die schwache Farbe selbst anbringen muß, so daß seine Zehn herausgeschnitten werden kann.

c. Zugeben, übernehmen, Abwerfen.

43. Regel. Wie der Spieler, so müssen auch die Gegner ihre Trümpfe genau einteilen, um nicht Augen zu verlieren. In zweiter Hand wird man daher den vom Spieler gespielten Wenzel übernehmen („Wenzel auf Wenzel“), damit nicht eine Trumpfzählkarte des Freundes verloren geht.

44. Regel. Hat man den sW nur mit einem kleinen Trumpf besetzt, so gibt man ihn auf den Wenzel des Spielers zu, damit der Freund eventuell auch einen Wenzel werfen und sein Trumpfdaß retten kann.

45. Regel. Auch im Gegenspiel muß man sich Fehlfarben verschaffen (selbst ein blanker Trumpf kann zugegeben werden), um dann nach Belieben stechen oder wimmeln zu können.

d. Das Wimmeln.

46. Regel. Wenn man die vom Spieler angezogene Farbe nicht besitzt, und wenn der Freund den Stich genommen hat oder doch zu erwarten ist, daß er ihn übernehmen kann, so gibt man seine hohen Zählkarten, welche sonst dem Spieler zufallen würden, hinein. Im Tournee ist es meist besser, das D als eine Zehn zu wimmeln, weil letztere eher einen Stich macht, denn der Spieler pflegt die mit D besetzte Farbe zu behalten. Man hüte sich aber, durch vorzeitiges Wimmeln den Freund am Schneiden zu verhindern.

47. Regel. Fordert der Freund den Spieler an, so ist anzunehmen, daß der Spieler schwach ist, und deshalb darf man die Däuser nicht wimmeln, weil man voraussichtlich darauf Stiche macht und der Spieler dann leicht Schneider werden kann. Doch ist auch zu beachten, daß zunächst das Spiel gewonnen werden muß, bevor man auf Schneider spielt.

e. Regeln über das Schneiden (vgl. R. 29 f.).

48. Regel. In derjenigen Farbe, welche der Freund nicht hat, schneide man unbedenklich mit dem Daß, eventuell auch mit der Zehn. Dagegen

pfl egt man „gegen den Mann“, d. h. in der vom Freunde angezogenen Farbe nicht zu schneiden.

f. Regel für das Einstechen.

49. Regel. Man steche ein, sobald es gelingt, damit den Spieler in die Mitte zu nehmen. Schwachbesetzte Trumpfzählkarten suche man bald zu verstecken. Ist man aber stark im Trumpf, so darf man sich nicht wegen weniger Augen im Trumpf schwächen. Übrigens hängt die Frage, ob man einstecken, abwerfen oder den Stich mitnehmen soll, oft von der Anzahl der eingebrachten Augen ab, weshalb auch die Gegner ihre eingebrachten Augen genau zählen müssen.

g. Das Gegenspiel im Grand.

50. Regel. Im Grand ist immer, auch gegen den Spieler in zweiter Hand, die lange Farbe anzuziehen, um den Spieler zum Verstecken seiner Wenzel zu zwingen. Da die Vorhand für den Spieler im Grand ein ganz erheblicher Vorteil ist, so ist das Ausspielen eines blanken Blattes oder gar eines Wenzels immer ein grober Fehler.

51. Regel. Man muß genau auf den Gang des Spieles achten, damit man sich nicht verwirrt und Schneider oder Schwarz vermieden wird. Man pfl egt deshalb diejenige Farbe zu halten, welche der Freund abwirft, und man werfe von einem zweifach besetzten König nur im Notfall ab.

h. Das Gegenspiel im Null.

52. Regel. Im Null pfl egt man immer womöglich ein blankes Blatt anzuziehen. Die vom Freund angezogene Farbe hat man regelmäßig, wenn man auch weiß, daß der Spieler in dieser Farbe nicht zu fangen ist, nachzuspielen, weil vermutlich der Freund darin eine andre Farbe abwerfen will. Das Eingehen auf das Spiel des Freundes und die Befolgung der

3. Regel ist im Null ganz besonders wichtig.

53. Regel. Muß man einen Stich nehmen, so nehme man ihn mit der höchsten Karte und werfe in der betr. Farbe auch immer die höchste Karte ab, damit der Freund hinsichtlich der Sizung nicht getäuscht wird.

IV. Abschnitt.

Regeln für den Ramsch.

54. Regel. Wie im Null, so muß man sich auch im Ramsch Fehlfarben zu verschaffen suchen, um dann später darauf die gefährlichen Karten los zu werden.

55. Regel. Die kleinen Wenzel spiele man möglichst bald aus und die hohen suche man auf Stiche mit wenig Augen zu verstecken.

56. Regel. Blätter, auf welche man voraussichtlich einen Stich machen muß, spiele man bald aus, damit man nicht später ans Spiel gebracht wird und dann auf einer langen Farbe sitzen bleibt.

V. Abschnitt.

Beispiele.

Um alle Spielregeln auch durch Beispiele zu erläutern, ist der verfügbare Raum nicht ausreichend. Jedoch sollen noch einige Spiele folgen, damit der Neuling wenigstens eine Idee von einer richtigen Spielführung bekommt.

1. Beispiel (Frage).

Die Hinterhand hat mit folgenden Karten auf Grünfrage das Spiel behalten:



Fig. 190.

Da sie ein höheres Spiel als Frage nicht wagen will, so nimmt sie den Stat herein und findet gD , $s9$. Der Spieler bestimmt nach der 3. Regel nicht Grün, sondern Eichel zum Trumpf und drückt (s. 13. R.): rO , $r9$. Die Vorhand, welche folgende Karten hat:

$g7$, sW , eK , $e7$, sZ , sO , $s7$, rK , rZ , rD

wird gegen den Spieler in dritter Hand (vgl. 35. R.) $g7$ anziehen und, da Mittelhand folgende Karten haben muß:

gO , gK , gZ , rW , eD , eO , $r8$, $r7$, $s8$, sK ,

so wird unter Berücksichtigung der Regeln: 17, 25, 40, 44 und 46 das Spiel folgenden Verlauf nehmen:

1. $g7!$ gO , gD (+ 14)
2. $gW!$ $e7$, eO (+ 5)
3. eW , $sW!!$ rW (+ 6)
4. $e9$, eK , eD (— 15)

5. $gZ!!$ $g8$, $rD!!$ (— 21)

6. gK , $g9$, rZ (— 14)

7. sK , $s9$, sZ (— 14)

Die Gegner haben 64 Augen.

Zu bemerken ist, daß, wenn Vorhand im dritten Stich den sW nicht geworfen hätte, so hätte Mittelhand den rW halten und Trumpfdaus opfern müssen, womit das Gegenspiel verloren war. Auch wenn der Spieler im siebenten Stich nicht schneidet (R. 29 u. 30), verliert er das Spiel. Berechnung: $e = 4$. 1. Gew. Sp. u. 2 Mat. $3 \times 4 = 12$.

2. Beispiel (Tournée).

Die Vorhand tourniert mit folgenden Karten:



Fig. 191.

und zwar sD und findet noch gD . Was drückt der Spieler? Da er schwach im Trumpf ist und voraussichtlich nur eine Trumpfzählkarte verstecken, aber auch in Grün nur das D hereinbringen kann, so legt er (vgl. 15. u. 16. R.) am besten sD und gZ ($+21$) und fordert trotz seiner Schwäche (vgl. 19. R.) mit $s7$.

Wenn nun die übrigen Karten so verteilt sind:

Mittelhand: $e7, eZ, gW, rW, sK, g7, gO, r7, rO, rZ,$

Hinterhand: $e9, g9, sW, sO, s9, s8, rD, rK, r9, r8,$

so geht Mittelhand mit sK auf, und Hinterhand übernimmt mit sW , um den Spieler in die Mitte zu nehmen (33. R.).

Danach ist der weitere Verlauf des Spieles folgender:

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1. $s7, sK, sW!$ (-6) | 4. $gD, g7, g9$ ($+11$) |
| 2. $rK, sZ! r7$ ($+14$) | 5. $gK, gO, sO!$ (-10) |
| 3. $eD, e7, e9$ ($+11$) | 6. $s9! eW, rW$ ($+4$) |

Der Spieler hat mit 61 Augen gewonnen, weil er richtig gelegt und gefordert (19. R.) und dann erst (21. R. a. G.) seine Däuser gespielt hat. — Im sechsten Stich fordert Hinterhand nach der 39. R. — Schellentournee = 5. Sp. u. Mat. $2 \times 5 = 10$.

3. Beispiel (Solo).

Der Spieler in Mittelhand hat auf folgende Karten:



Fig. 192.

Grünsolo (nicht etwa Schellensolo, s. R. 2. u. 3) angesagt. Wenn der Gegner in Vorhand mit dieser Karte:

$rD, rZ, rK, r7, eD, e8, e7, s9, s8, s7$

nach der 34. Regel rD, rZ und rK vorspielt, und der Spieler den rK , nachdem er vorher zweimal bekannt, mit gO gestochen hat, was wird Hinterhand mit dieser Karte:

$g7, g8, g9, gK, gD, eZ, eK, eO, e9, sK$

auf die drei Stiche zugeben? Sie wird erst sK abwerfen, dann eZ wimmeln (45. und 46. K.), den dritten Stich aber (vgl. 49. K.) laufen lassen, weil sie das Trumpfdaus sicher mit Wimmelung seitens des Freundes bekommen muß. Der Gang des Spieles ist also folgender:

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. $rD, r8, sK!$ (— 15) | 6. $sZ, eK, s9$ (+ 14) |
| 2. $rZ, r9, eZ!$ (— 20) | 7. $sW, g8, r7$ (+ 2) |
| 3. $rK, gO, e9!$ (+ 7) | 8. $rW, g9, e8$ (+ 2) |
| 4. $eW, g7, s7$ (+ 2) | 9. $gW, gK, e7$ (+ 6) |
| 5. $sD, eO!! s8$ (+ 14) | 10. $gZ, gD!! eD$ (— 32) |

Hinterhand durfte im fünften Stich sD nicht stechen, da der Freund Schellen noch haben mußte und mit dem fünften und sechsten Stich das Spiel nicht gewonnen werden konnte. Hinterhand weiß jetzt auch, daß sie die gZ des Spielers bekommen muß. Richtiges Zählen hilft zum Sieg. — Hätte der Spieler im dritten Stich statt mit gO mit gZ gestochen, so hätte Hinterhand mit gD übernommen und 60 Augen erlangt. Berechnung: $5 \times 11 = 55$.

4. Beispiel (Solo oder Grand).

Die Karten sind in folgender Weise verteilt:

Vorhand:



Mittelhand:



Hinterhand:



Fig. 198.

Von den drei nicht ganz sattelfesten Spielern paßt die Mittelhand sofort und Vorhand, welche Grünsolo spielen wollte, paßt auch, weil Hinterhand auf Eichelsolo reizt und dieses auch ansagt. Das Spiel nimmt folgenden Verlauf:

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| 1. rD, rO, rK (— 18) | 5. rW, gW, gZ (— 14) |
| 2. sD, sO, sK (— 18) | 6. $g9, gO, gD$ (+ 14) |
| 3. $rZ, r9, eK^*)$ (+ 14) | 7. $e8, eW, gK$ (— 6) |
| 4. $sW, e9, eZ$ (+ 12) | |

Der Spieler bekommt die übrigen Stiche und gewinnt das Spiel. Es sind aber verschiedene Fehler vorgekommen; welche sind es? Zunächst hat Vorhand ein unverlierbares Grand verpaßt, denn hätte sie nach der 2. Regel ihre Karten geprüft, so würde sie gefunden haben, daß auf ihre vier Faussen die Gegner nur zwei Däuser, zwei Zehnen und vier Könige, also höchstens 58 Augen bekommen konnten. Ferner mußte Vorhand im vierten Stich den Wenzel übernehmen (43. K.) und wäre damit eZ gerettet und das Spiel für die Gegner gewonnen worden. Endlich hat Hinterhand unnötig mit W im fünften Stich gefordert; $e7$ oder $e8$ hätten genügt (20. K.).

5. Beispiel (Null ouvert).

Wenn der Spieler in Mittelhand Null ouvert meldet und folgende Karten aufdeckt:

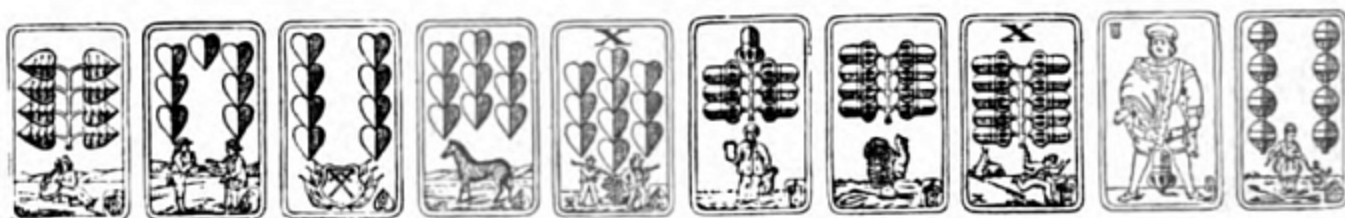


Fig. 194.

wie muß Vorhand mit folgenden Karten spielen:



Fig. 195.

um das Null ouvert sicher herumbzubringen?

Offenbar kann der Spieler in Rot und Eichel unmöglich gefangen werden; aber auch in Schellen ist es nicht möglich, weil die Vorhand ihre beiden Schellen-Blätter niemals abwerfen kann, denn wenn Grün zweimal

*) Nicht etwa eD ; aber warum? Um die Zehn zu fangen (20. K.).

gespielt wird, so wirft der Spieler s 8 ab (28. K.). Dagegen kann der Spieler auf g 8 gefangen werden, selbst dann, wenn die sämtlichen übrigen sechs grünen Blätter in der Hinterhand sitzen, da sie auf Rot und Eichel abgeworfen werden können. Und doch wäre es fehlerhaft, wenn Vorhand sofort ihr Rot und Eicheln vorspielen wollte. Warum? Weil die Hinterhand, wenn zufällig s 7 im Skat liegt, dieses Blatt in der Vorhand vermuten kann und dann nicht weiß, ob sie Grün oder Schellen abwerfen soll; sie würde bei:

g 9, g U, g O, g K, g Z, g D, e K, s K, s U, s 9

sogar sicher die kürzere, also Schellenfarbe zuerst abwerfen und dann muß der Spieler gewinnen. Um diesen Zweifel zu vermeiden, spielt Vorhand erst s D vor und nunmehr muß Hinterhand merken, daß sie Grün zu werfen hat. Sonach ist der Gang des Spieles folgender:

- | | | |
|-------------------|--------------------|------------------|
| 1. s D!! s 8, s K | 4. r O, r 8, g O | 7. e O, e Z, g Z |
| 2. r D, r Z, g D | 5. r U, r 7, g U | 8. e 9, e 8, g 9 |
| 3. r K, r 9, g K | 6. e D, e U, e K!! | 9. g 7!! g 8 — — |

Lösung der Aufgabe zu § 12 a. E. (S. 370).

a) Vorhand: e W, g 9, g 8, g 7, r 9, r 8, r 7, s 9, s 8, s 7. Hinterhand: g W, e 7, r D, r Z, r K, r O, g K, g O, s K, s O und Skat: g D, s D. — Der Spieler, welcher zweimal auf seine blanken Beinen ans Spiel kommt, oder auf Rot mit e O einsticht, fordert zweimal mit e 8 und e 9, und die Gegner bekommen nur auf ihre beiden Wenzel vier Augen, sonst nichts.

b) Im Skat: e W, g W. Vorhand: e 7, g D, g K, g O, g 9, g 8, g 7, r D, r 9, r 8. Hinterhand: s D, s K, s O, s 9, s 8, s 7, r Z, r K, r O, r 7. Der Gang des Spieles ist so: 1. g D, g Z, r Z (— 31). 2. e 7!! e 8, s 7 und der Spieler kann nun spielen, wie er will, er muß noch folgenden Stich abgeben: s Z, s D, r D (— 32), womit die Gegner 63 Augen erlangt haben.

Skat zu zweien mit Strohmänn.

Die große Beliebtheit, welche sich das Skatspiel namentlich in neuerer Zeit überall erworben hat, und anderseits der Mangel an wirklich feinen und unterhaltenden Kartenspielen für zwei Personen, haben schon wiederholt zu Versuchen geführt, Skat auch für nur zwei Teilnehmer spielbar zu machen. Diese Versuche sind aber bisher nicht von erheblichem Erfolg gewesen, denn bei der gewöhnlichen Spielart des Zweiskates, wonach für jeden der beiden Spieler noch fünf Karten verdeckt hingelegt und erst nach fünf Stichen herein genommen werden, gibt meist nur der plumpe Zufall den Ausschlag und die Durchführung des Spieles entbehrt fast ganz derjenigen Feinheiten, welche dem Dreiskat eigen sind.

Nun hat aber R. Buhle, der Verfasser der Allgemeinen deutschen Skatordnung, ein Skatspiel zu zweien mit Strohmännchen erfunden und zuerst in der zweiten Auflage seines „Illustrierten Lehrbuches des Skat-spieles“ veröffentlicht, welches fast alle Vorzüge des gewöhnlichen Skat-spieles unter dreien, namentlich auch ein feines Gegenspiel zur Geltung kommen läßt, und ganz zweifellos die übrigen Kartenspiele unter zwei Personen, wie z. B. Pikett, Sechshundsechzig bei weitem übertrifft.

Für den Zweiskat mit Strohmännchen gelten folgende Spielregeln: Es wird mit der gewöhnlichen Skatkarte von 32 Blatt gespielt, jedoch werden die Karten so verteilt, daß jeder der beiden Teilnehmer und der Strohmännchen nicht zehn, sondern nur neun Karten in drei Gängen erhält, und zwar so, daß der Strohmännchen immer an zweiter Stelle, also in der Mitte, die Karten bekommt. Der Strohmännchen wechselt daher bei jedem Spiel seinen Platz und kann niemals die Vorhand haben. Von den übrigen fünf Karten wird ein Skat von drei Blatt für den Spieler und für den Gegner ein solcher von zwei Blatt gelegt. — Bei Frage und Tournee nimmt der Spieler, wie im Dreiskat, seinen Skat herein und legt selbstredend auch wiederum drei Blätter weg. Der Skat für den Gegner aber bleibt, wie derjenige des Spielers bei den Spielen aus der Hand, bis nach Beendigung des Spieles unberührt. Das Geben und das Ausspielen wechselt nur zwischen den beiden Teilnehmern und ebenso wird nur zwischen diesen beiden gereizt; der Strohmännchen ist dabei nicht beteiligt und kann also auch niemals Spieler sein. Der Gegner spielt mit dem Strohmännchen und für diesen, nimmt auch dessen Stiche herein. Die Karten des Strohmännchens dürfen jedoch erst nach dem erstmaligen Ausspielen aufgedeckt und vorher von keinem der beiden Teilnehmer gesehen werden. Wenn beide Teilnehmer passen, so wird Ramisch gespielt und dann bleibt die Karte des Strohmännchens und ebenso der Skat unberührt liegen. Im übrigen gelten die Vorschriften des gewöhnlichen Skat-spieles.

Diese Art des Zweiskat-spieles ist außerordentlich reich an Abwechslung und Überraschungen, erfordert aber bei der durchschnittlich gleichen Verteilung der Kräfte im Spiel und Gegenspiel viel Aufmerksamkeit und Nachdenken, bietet aber auch deshalb vielfach Gelegenheit zu feiner Spielführung. Man urteile darüber nicht sofort nach wenigen Spielen, der Wert dieses Spieles tritt erst nach einiger Übung zu Tag.

Zur Erläuterung möge folgendes Spiel dienen. Die Karten sind folgendermaßen verteilt:

Vorhand: e9, eZ, eO, eW, gD, g9, g8, r9, r8.

Strohmännchen: rW, rD, rZ, rO, sZ, sO, s9, s8, s7.

Hinterhand: eD, eK, gW, sW, gZ, gK, gO, g7, r7.

Der Skat: sD, sK, e7 für den Spieler, und rK, e8 bleibt verdeckt, da Hinterhand ein Grünsolo meldet. Der Verlauf des Spieles ist folgender, indem Vorhand mit dem Strohmännchen spielt:

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. r8, rD, r7 (— 11) | 5. sW, g8, s7 (+ 2) |
| 2. sZ, gK, gD (— 25) | 6. eD, e9, s8 (+ 11) |
| 3. eO! rW, eK (— 9) | 7. gW, eW, rZ (— 14) |
| 4. s9, gO, r9 (+ 3) | |

Die übrigen Stiche bekommt der Spieler, derselbe verliert aber, da für die Gegner vier Augen im Skat liegen.

(Mitgeteilt von R. Buhle in Leipzig.)

Whist.

1. Whist wird mit der französischen Karte von 52 Blättern gespielt. Die Karten folgen im Rang:

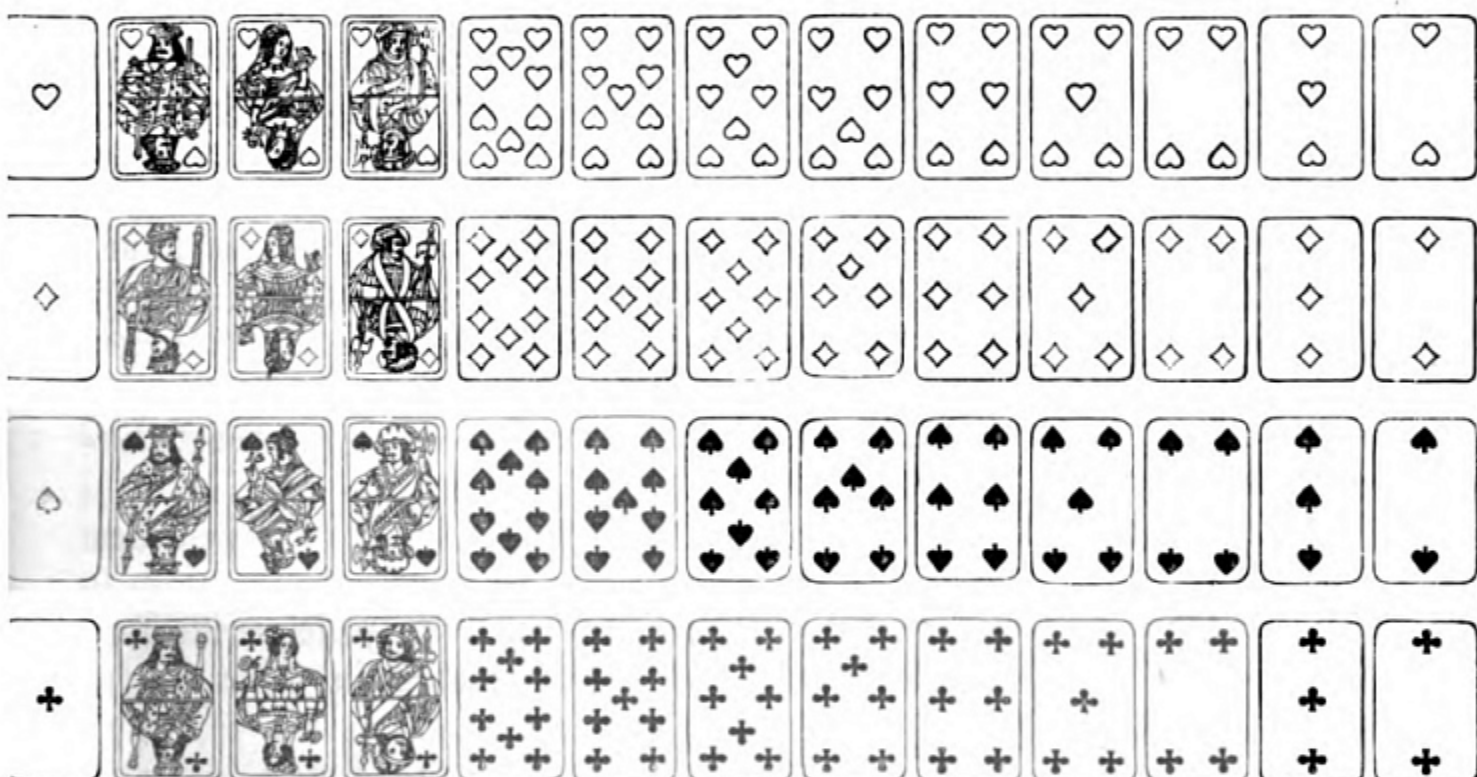


Fig. 196.

Von den vier Farben wird immer eine beim jedesmaligen Kartengeben Atout. (Vergl. Regel 4.)

2. Zum Spiel gehören zwei Spiele Karten und vier Personen, von denen je zwei, und zwar die sich gegenüberstehenden, Verbündete sind. (Vergl. auch Whist mit dem Strohhmann v. u.)

3. Wegen der Plätze sowie des ersten Kartengebens wird gezogen. Wer die niedrigste Karte zieht, gibt zuerst und wählt seinen Platz; sein Gegenüber ist, wer die zweitniedrigste Karte zog. Die dritte Karte weist den Platz zur Linken, die höchste den zur Rechten des Kartengebers an. Haben zwei Personen gleiche Karten, so ziehen diese beiden noch einmal.

Die gezogenen Plätze gelten entweder für die Dauer des Spieles, oder es wird nach jedem doppelten Robber (Robber und Gegenrobber, vgl. R. 8) von neuem um Plätze und Partnerschaft gezogen.

Wenn mit dem Strohmännchen gespielt wird, so ist mit dem Ziehen für die Plätze und dem Kartengeben auch die Reihe der mit dem Strohmännchen Spielenden verbunden. Nämlich der erste Kartengeber ist der erste Strohmännchenführer. Haben alle Teilnehmer ihren Robber durchgespielt, so kann entweder von neuem gezogen werden, oder die alte Reihe bleibt stehen.

4. Der Kartengeber wählt und mischt ein Paß, läßt vom Nachbar zur Rechten abheben und gibt links herum jede Karte einzeln. Der Partner mischt inzwischen das zweite Spiel Karten, läßt von seinem Nachbar zur Rechten abheben und legt das Paß ihm zur linken Hand umgewendet hin. Die so sichtbar gewordene unterste Karte gibt die Farbe für das Atout in dieser Tour an.

Beim nächsten Kartengeben wird die jetzige Vorhand mit der ihr zur Linken bereit liegenden Karte ebenso verfahren, ihr Partner dagegen die soeben gespielten Karten zusammennehmen und seinerseits mischen und so fort der Reihe nach. Hierbei steht es aber dem jedesmaligen Kartengeber frei, ob er die (bereits von seinem Nachbar zur Linken gemischten) Karten nochmals mischen will.

Wenn mit dem Strohmännchen gespielt wird, so besorgt der Strohmännchenführer auch das Kartengeben und Abheben für seinen Strohmännchen, doch ist es meistens Sitte, ihn vom Kartenmischen zu entbinden. In diesem Fall wird sein Nachbar zur Rechten für seine Hand, der Nachbar zur Linken für den Strohmännchen mischen; das Abheben der zweiten Karte für das Atoutmachen wird ihm aber jedesmal zufallen.

Wenn kein zweites Paß vorhanden, so ist die Farbe der untersten, dem Kartengeber zuletzt zufallenden Karte Atout. Er wird diese nicht zu seinen andern Karten werfen, sondern offen auf den Tisch, zu seiner Rechten, legen und erst nach dem Wegnehmen des ersten Stiches in seine Karten einreihen.

Es ist guter Brauch, die Karten nicht eher aufzunehmen, als nach vollendetem Geben, um Irrungen, welche bei dem einzelnen Werfen der Karten leicht stattfinden können, noch verbessern zu können.

Wenn die Karten so vergeben sind, daß der Fehler nicht gut zu machen ist, gibt derselbe Kartengeber noch einmal. Dies gilt auch, wenn sich der Fehler erst nach Aufnahme der Karten oder während des Spieles herausstellt.

Zum Vergeben wird auch gerechnet, wenn jemand so ungeschickt Karten gibt, daß eine Karte sichtbar wird; doch steht es alsdann dem Empfänger der Karte frei, ob er sie annehmen oder neues Kartengeben verlangen will.

5. Nach beendetem Kartengeben spielt, wer die Vorhand hat — der Nächste links vom Geber — ohne weiteres aus, und die andern geben nacheinander links herum zu. Wer den Stich macht, spielt allemal danach aus. Den soeben weggelegten Stich zur Information nachzusehen, wird jedem Mitspieler bereitwilligst gestattet, die andern weggelegten Stiche dürfen nicht mehr gesehen werden, weder die eignen, noch die der Gegner.

6. Farbe muß bekannt werden, also auch in *Mout*. Hat aber ein Mitspieler die Farbe nicht, so bleibt es seinem Ermessen anheimgestellt, ob er stehen oder (eine andre beliebige Beifarbe) abwerfen will.

Wenn jemand falsch zugibt (eine Farbe verleugnet), und der Irrtum läßt sich leicht wieder gut machen, so hat dies keine besonderen Folgen. Stellt sich der Fehler erst nach beendeter Tour oder wenn schon einige Stiche gemacht sind, heraus, und eine Berichtigung des Irrtums ohne Einwirkung auf das Spiel ist nicht mehr möglich, so haben die Gegner das Recht, drei Tricks mehr dafür anzulegen, während die Partei, welche den Fehler machte, etwa gemachte Tricks nicht anlegen darf.

In manchen Gesellschaften, besonders da, wo jeder Gedanke eines absichtlichen Irrtums ausgeschlossen ist, wird das Verleugnen einer Farbe viel milder behandelt. Die toleranteste Handhabung ist, das Spiel je nach dem Wunsch der Gegenpartei entweder gelten zu lassen, oder nicht, und nur von neuem Karten zu geben, wenn sich der Irrtum durchaus nicht mehr verbessern läßt. Die mildere Auffassung ist jedenfalls dem Geist des Whistspiels entsprechender.

Die „Strafe beim Verleugnen“ ist die einzige beim Whistspiel vorkommende, welche ihre Berechtigung in dem Umstand hat, daß sie gewissermaßen als Ausgleich für den, durch den gegnerischen Fehler erlittenen und nicht wieder herzustellenden Fehler gilt.

7. Es wird nach Stichen gerechnet. Die Partner rechnen und legen ihre Stiche zusammen. Da 13 Stiche vorhanden sind, so muß in jedem Spiel eine Partei mindestens einen Stich mehr machen als die andre, nämlich die eine sechs und die andre sieben. Dieser siebente Stich heißt „Trick“. Ebenso heißen alle weiteren Stiche, die eine Partei über den siebenten Stich hinaus macht. Wenn eine Partei sämtliche 13 Stiche macht, so ist die andre Partei „Groß-Schlemm“; hat letztere nur zwei Stiche gemacht, so ist sie „Klein-Schlemm“.

Sagt jemand: „wir haben drei Tricks“, so meint er damit, daß sie $6 + 3 = 9$ Stiche gemacht haben, von denen drei angelegt werden. Sagt er aber: „wir haben drei Stiche“, so meint er damit, daß sie überhaupt nur drei Stiche gemacht haben, folglich hat die andre Partei vier Tricks gewonnen.

Da nach Stichen gerechnet wird, so ist es angezeigt, die Stiche so zu legen, daß deren Zahl leicht übersehbar ist.

Sechs Stiche werden auch „ein Buch“ genannt, zusammengeschoben, und die „Tricks“ besonders gelegt.

Jeder erste Stich der beiden Parteien wird von dem Partner desjenigen eingenommen, der den Stich gemacht hat; derselbe nimmt auch die folgenden Stiche seiner Partei ein.

8. Das Whistspiel wird in „Robsers“ eingeteilt. Der Robber zerfällt in zwei „Partien“, kann aber unter Umständen schon in einer Tour beendet werden. (Das Nähere hierüber Regel 9 und 10.)

9. As, König, Dame, Bube und Bohn in Atout werden „Honneurs“ genannt. Der passendste deutsche Ausdruck dafür ist „Figuren“, obgleich genau genommen, diese Bezeichnung auf das As und die Bohn nicht paßt.

Sind die Honneurs so verteilt, daß sich zwei davon in den Händen der einen Partei, und drei in denen der andern befinden, so legt diese Partei 2 Points (Regel 10) dafür an. Dies wird in der Regel mit „deux honneurs“ bezeichnet.

Hat eine Partei vier Honneurs, so markiert sie dafür 4 Points, für alle (5) Honneurs aber 6 Points.

Es gelten:	deux honneurs (3 Figuren)	. . .	2 Points,
	quatre honneurs (4 Figuren)	. . .	4 „
	cinq honneurs (5 Figuren)	. . .	6 „

Wenn sich deux, quatre oder cinq honneurs „in einer Hand“ d. h. bei einem der vier Spieler allein befinden, so ist es manchmal Verabredung, ihm dieselben besonders zu bezahlen, d. h. ein jeder der Mitspieler, der Partner einschließlic, zahlt ihm einen verabredeten Betrag; gewöhnlich so viel Marken, wie oben Points genannt sind. Dies wird gleich nach beendeter Tour geregelt und honneurs en main genannt. Auf das Anlegen (Berechnung der Partie oder des Robbers) hat dies keinen weiteren Einfluß.

Obgleich das Whist englischen Ursprungs ist, werden fast durchgängig französische Ausdrücke gebraucht und es ist anzuraten, sich dieselben möglichst fest einzuprägen, um später nicht in Verlegenheit zu kommen.

10. Berechnung der Partie und des Robbers.

Ein Trick gilt 2 Points. Diese „Tricks“ werden nach jeder beendeten Tour nebst etwaigen Honneurs „angelegt“ oder markiert. (Vgl. Regel 11.)

Welche von den Parteien zuerst 10 Points angelegt hat, gewinnt die Partie. Dieselbe ist

Quadruple (vierfach), wenn die Gegenpartei noch nichts angelegt hat;

Triple (dreifach), wenn die Gegenpartei 2 Points;

Double (doppelt), wenn sie 4 Points;

Simple (einfach), wenn sie 6 oder mehr Points angelegt hat. Diesen Quadruple, Triple, Double, Simple zahlt ein jeder der verlierenden Partner an seinen zur rechten Hand sitzenden gewinnenden Gegner mit beziehungsweise 4, 3, 2, 1 Marken entweder sofort aus, oder der Vorfall wird vorläufig notiert und nach beendetem Robber reguliert. Die dazu verwendeten Marken (in Elfenbein u. s. w.) werden auch Fische genannt, zum Unterschied von den zum Anlegen verwendeten Whistmarken.

Man gewinnt die Partie mit oder ohne Überlegen, („mit oder ohne Rest“). Wenn nämlich eine Partei die Partie gewinnt, so geschieht dies nicht immer mit genau 10 Points, z. B. sie hat bereits (aus einer früheren Tour) 6 Points angelegt, macht jetzt zwei Tricks mit deux honneurs, wofür fernere 6 Points zu markieren wären, so hat sie zwei Points mehr

als die erforderlichen 10. Hier gilt nun als Regel, daß der auf diese Weise übrig gebliebene „Rest“ „übergelegt“ d. h. für die nächste Partie angelegt wird. In dem soeben angeführten Beispiel würden die Gewinner also 2 Points bereits in der zweiten Partie haben. Will man diese Regel nicht gelten lassen, so muß dies bei Beginn des Spieles ausdrücklich verabredet werden.

Eine andre Art, die Partie zu berechnen, besteht darin, daß die verlierende Partei ihre Points von denen der Gewinnenden (zuerst 10 Erreichenden) abzieht, diese mögen genau 10 oder mehr betragen; z. B. A.-Partei steht auf 6; B.-Partei auf 8. Jetzt macht bei dieser Tour A. ein Trick mit quatre honneurs. A. hat also die Partie gewonnen, weil die Partner zuerst 10 erreicht haben. Ihre Points betragen aber 12; davon werden die 8 Points der Gegenpartei abgezogen, und die Partie kostet sonach 4 Marken. Selbstverständlich wird bei solcher Berechnungsweise nichts „übergelegt“, sondern bei der nächsten Partie beginnt neue Berechnung.

Welcher Art auch die Partie berechnet werde, so ist schon aus dem Vorhergehenden ersichtlich, daß die verlierende Partei die nächste Partie mit nichts anfängt. Dies wird mit dem Wort: „Einziehen“ ausgedrückt, weil sie die, in der verlorenen Partie gemachten Points einzieht. Bei der eben erklärten Berechnungsart des „Überlegens des Restes“ will es manchem Anfänger nicht recht einleuchten, warum die gewinnende Partei ihre Points für die nächste Partie weiterzählt, während die Verlierer quadruple, triple u. s. w. zahlen und noch außerdem ihre Points einziehen müssen. Solche Anfänger sind sich des Umstandes nicht klar bewußt, daß die Partie zu Ende und mit dem Bezahlen des simple, double &c. abgeschlossen, das „Überlegen“ dagegen eine dem Gewinner schuldige Kompensation für die über 10 hinaus gemachten durch simple, double &c. immer noch nicht bezahlten Points ist.

Die Partie kann nur durch Tricks gewonnen werden. Wenn beispielsweise beide Parteien auf 8 stehen, die eine Partei die Honneurs hat, die andre aber den Trick macht, so gewinnt letztere die Partie simple. Oder wenn z. B. eine Partei auf 8 steht und die Honneurs hat, oder auf 6 steht, und 4 oder 5 Honneurs hat, die andre aber den Trick macht, ohne die Partie zu gewinnen („aus zu sein“), so ist die Partie noch nicht zu Ende, und es wird weitergespielt. Die Partei mit den Honneurs markiert bis auf 1 Point des Gewinnens, d. h. sie kommt auf 9, doch hat dies weiter keine praktische Bedeutung. Mit dem Trick aber werden die Honneurs voll gerechnet.

Leute, die mehr um des Geldes als zum Vergnügen willen spielen, wollen es, daß die Partie auch durch Honneurs, mit oder ohne Trick, gewonnen sei. Diese rechnen den Trick mit 1 Point, 2 Honneurs mit 2 Points, 4 Honneurs mit 4 Points. Die Partie ist mit 5 Points gewonnen. Das nennen sie „short whist“ (kurzes Whist). Sie bezahlen auch noch jeden Trick, die Honneurs en main, die Asse en main besonders. Kurz, sie erfinden allerhand Möglichkeiten, recht viel Geld zu gewinnen oder zu verlieren. Beim

short whist gehen für das Gewinnen der Partie die Honneurs dem Trick voran.

Welche von den Parteien zuerst zwei Partien gewinnt, hat den Robber gewonnen. Für die Berechnung des Robbers sind die Sätze verschieden, zumal man in manchen Gegenden noch einen „großen“ und „kleinen“ Robber kennt.

Ein großer Robber ist der von einer Partei mit 2 Partien beendete und wird mit 5, 6 oder 7 Points berechnet.

Dagegen besteht ein kleiner Robber aus 3 Partien, von denen eine Partei 1 Partie, die andre aber 2 Partien, in welcher Reihenfolge ist gleich (und damit den Robber), gewonnen hat, welcher mit 3 bez. 4 oder 5 Points berechnet wird.

Wie jede Partie, so kann auch der Robber nur mit Tricks gewonnen werden.

Schlemm (Regel 7) wird von dem „Schlemmgewordenen“ an die Gewinner besonders bezahlt, meist mit demselben Betrag wie der Robber, manchmal 2 Points weniger. In Gesellschaften, wo dies nicht gewohnheitsmäßig feststeht, ist es gut, dies bei Beginn des Spieles zu verabreden.

Auf die Partie, beziehungsweise den Robber, hat der Schlemm eben nur den Einfluß, welchen die große Anzahl von Tricks ausüben. In manchen Gesellschaften wird aber ein „Schlemm“ als eine Extratour betrachtet und besonders berechnet, ohne den bisherigen Stand der Partie zu verändern. Diese wird da wieder aufgenommen, wo sie vor dem Schlemm gestanden.

Wenn mit fünf Honneurs gespielt wird, so kann mit einem Großschlemm die Partie doppelt aus sein (der ganze Robber gewonnen werden), nämlich:

7 Tricks à 2	macht 14 Points,
5 Honneurs	„ 6 „
zusammen 2 mal 10 Points	= 20 Points.

Das würde etwa folgendermaßen berechnet werden:

2 Quadruple à 4	8 Markten,
für den Robber (Groß) . . .	7 „
für Schlemm (Groß)	5 „
	20 Markten.


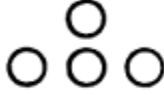
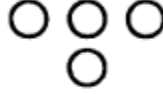
Doch ist diese Berechnung nicht überall maßgebend, weil in verschiedenen Gesellschaften die Sätze für Robber und Schlemm verschieden sind.


Wo jeder Trick 2 Points, jede Honneurstufe ebenfalls 2 Points (2, 4, 6) gerechnet wird, könnte man ebenso gut die Partie von 1 bis 5, anstatt paarweise von 2 bis 10, fortschreiten lassen.

11. Anlegen. Zum Anlegen dienen runde Marken oder gleichgroße Geldstücke. Dieselben sind 16 an der Zahl, von Holz oder Elfenbein u., je 4 anders gefärbt, auf der einen Seite glatt, auf der andern eine Ziffer

von 1 bis 4 zu je einer Farbe. Meistens legt aber für jede Partie nur einer an, so daß also im ganzen 8 Marken genügen.

Jede Partei erhält 4 Marken von einer Farbe (einen Satz), womit zur Rechten des einen Spielers der jedesmalige Stand der Partie und des Robbers markiert wird, und zwar wie folgt:

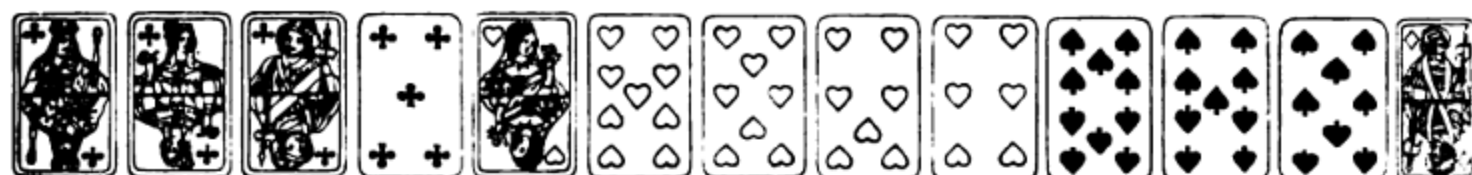
Eine Marke ○ bedeutet	1 Point,
Zwei Marken ○ ○ bedeuten	2 Points,
Vier Marken ○ ○ ○ ○ oder so	 bedeuten	4 "
Vier Marken in dieser Anordnung	 "	6 "
Vier Marken in dieser Anordnung	 "	8 "

Um die erste gewonnene Partie von der zweiten zu unterscheiden und auch um zu markieren, wie die Partie gewonnen wurde, wird die Marke mit der betreffenden Ziffer umgewendet, die erste wenn simple, die zweite wenn double u. s. w., z. B. wie nebenstehend, welches so viel bedeutet wie eine Partie quadruple gewonnen und in der zweiten auf 8 stehen. Wird einer in der zweiten Partie geworfen, weil die Gegenpartei eine Partie gewinnt, so muß er einziehen und legt seine vier Marken auf ein Häufchen, jedoch zu oberst die Marke mit der Ziffer, welche die gewonnene Partie anzeigt: 

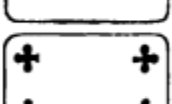
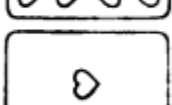
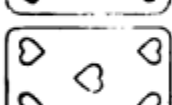
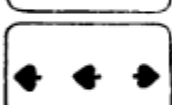
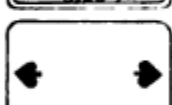
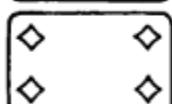
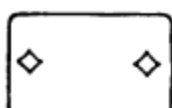
Wo den ganzen Abend gespielt wird und Robber auf Robber folgt, da ist es ratsam, eine Buchführung anzulegen, welche ähnlich, wie die bei L'Hombre beschriebene, eingerichtet wird.

Die Buchführung wird so eingerichtet, daß jeder Mitspielende ein Konto bekommt; es ist dann gleichgültig, wer die beiden Partner sind; anderseits hätte jedesmal beim Plätze wechseln eine große Rechnerei zu erfolgen; bei der eben angedeuteten Weise ist nur ein Abschluß am Ende vom ganzen Spiel nötig. Das, was der gewinnenden Partei zufällt, wird geteilt und jedem Partner mit +, den beiden andern aber, jedem einzelnen, mit — angeschrieben. Es erübrigt dann nur, sämtliche + und — eines jeden zum Schluß zusammenzuziehen; wenn richtig aufgeschrieben, müssen sich die + mit den — stets ausgleichen.

Um die verschiedenen angegebenen Regeln praktisch kennen zu lernen, spiele man die folgende Partie mit offenen Karten nach. Dieselbe soll durchaus keine Musterpartie sein, sondern wurde nur so gewählt, um möglichst viele Regeln und Gebräuche anzuwenden. Man überlege sich daher bei jedem Stich, warum jeder der vier Spieler so gegeben hat, wie er gegeben hat, in der Weise, wie bei den ersten Stichen in Klammern angegeben ist; auch versuche man andre Arten zu spielen und betrachte die Folgen derselben.



C



B

Es ist angenommen, daß Treff Atout ist und daß D. gegeben hat, so daß A. am Auspielen ist. A. und C. und B. und D. sind Partner.

I. A. Karoas, B. Karozwei, C. Karobube, D. Karofünf.

(Da A. selbst Karoas und Karokönig hat, C. aber den Buben darauf gibt, vermutet A., daß C. kein Karo mehr hat.)

II. A. Karokönig, B. Karovier, C. Coeurssech, D. Karosieben.

(In der Annahme, daß die nun noch übrigen drei Karos bei B. und D. verteilt sind, spielt:)

III. A. Karoneun, B. Karozehn, C. Trefffünf, D. (übersieht): Treffsech.

(Es sind also nun schon zwei Atouts heraus.)

IV. D. Pikas, A. Piksech, B. Pikzwei, C. Pikacht.

V. D. Pikkönig, A. Pikbube, B. Pikdrei, C. Pikneun.

(Aus dem von A. zugegebenen Pikbuben ersieht D., daß A. kein Pik mehr hat.)

VI. D. Coeurzwei, A. Coeurbier, B. Coeura, C. Coeursieben.

(D. invitiert B., deshalb sticht A. nicht mit seinem Buben, den er lieber aufhebt, sondern nimmt nur eine geringere höhere Karte als Coeurzwei. B. dagegen versteht aus der Invite, daß sein Partner den Coeurkönig hat und diesen zu verwenden wünscht. Da er aber nicht weiß, ob Coeur dame oder Coeurbube nicht vielleicht in der Karte der Gegenpartei sind, nimmt er den Stich auf alle Fälle mit dem As und spielt weiter.)

A



Fig. 197.

VII. B. Coeursfünf, C. Coeuracht, D. Coeurkönig, A. Coeurdrei.

(Allerdings soll C. in zweiter Hand nicht hoch stehen, hier thut er es aber schon aus dem Grund nicht, weil er ebenfalls aus der Invite des D. weiß, daß dieser den König hat, seine Dame also überstechen würde; er hält daher Coeuracht für genügend.)

VIII. D. Treffdrei, A. Treffsieben, B. Treffvier, C. Treffbube.

(D. war jetzt im Zweifel, was er ausspielen soll. Pik ist nicht mehr möglich, da A. bereits kein Pik mehr hatte; so spielte er nach der alten Regel: „Atoutspielen ist nie gefehlt“, Atout = (Treff) drei aus.)

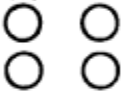
IX. C. Treffdame, D. Treffas, A. Treffacht, B. Treffzehn.

X. D. Treffzwei, A. Treffneun, B. Karoacht, C. Treffkönig.

XI. C. Coeurdame, D. Pikvier, A. Coeurbube, B. Coeurzehn.

XII. C. Coeurneun, D. Piksieben, A. Karodrei, B. Pikfünf.

XIII. C. Pikzehn, D. Pikdame, A. Karosechs, B. Karodame.

Die Partei A.—C. hat sieben Stiche, folglich 1 Trick, und legt Zwei an; außerdem hatte sie König, Dame und Bube in Atout (Treff) = Deux honneurs = Zwei. Folglich legen sie zusammen Vier an. 

Whist mit dem Strohmann.

Man beliebt neuerdings, mehr mit dem Strohmann zu spielen, weil Whist zu dreien viel interessanter ist, mit größerer Sicherheit darin vorgegangen werden kann und das gute Spiel zur Geltung kommt. Es bleibt dann einer der vier Plätze am Whisttisch frei. Die dorthin fallenden Karten gehören dem „Strohmann“, einer gedachten, vierten Person, deren Thätigkeiten und Pflichten der gegenüberstehende Spieler übernimmt. Die in Regel 2 beschriebene Teilhaberschaft gestaltet sich derart, daß von den drei Spielern, die zwei sich gegenüberstehenden eine Partei bilden, während der dritte Spieler die zweite Partei in sich vereinigt, indem er nicht nur mit seinen eignen, sondern auch mit den gegenüberliegenden Karten spielt und für den Strohmann zahlt oder empfängt, also jedesmal doppelt so viel zu bekommen und zu erlegen hat wie einer der andern Mitspieler. Es sei nur noch erwähnt, daß der jedesmalige Strohmannsführer bei Übernahme seines Robbers das Kartengeben beginnt. Hierbei steht ihm frei, entweder für sich oder den Strohmann zuerst zu geben.

Die Karte für den Strohmann wird zwar gleichfalls verdeckt gegeben, vor dem Ausspielen aber offen auf dem Tisch in einer Reihe ausgebreitet. Dies besorgt der Strohmannsführer selbst, oder auch ein pausierender Mitspieler. Die Karten werden in ihrer Farbe zusammengestellt und geordnet, die Farben zur besseren Unterscheidung schwarz und rot abwechselnd gelegt; Atout wird rechts (zur Linken des Strohmannsführers) gelegt.

In manchen Gesellschaften ist es üblich, die Karten des Strohmannes verdeckt zu lassen, bis derselbe beim erstenmal seine Karte zugeben bez. stechen muß; dann wird der Strohmannsführer entweder seine eignen Karten oder

die des Strohmanns zuerst aufnehmen, je nachdem der eine oder der andre zuerst zum Ausspielen oder Zugeben kommt, ohne vorher die andre Karte besichtigt zu haben.

Wer links vom Strohmann (rechts vom Strohmannsführer) sitzt, muß gegen die Schwächen des Strohmannes spielen, d. h. er wird vorzugsweise solche Farbe anspielen, in welcher der Strohmann nur niedere Karten (2. 3. 4. . . bis Bube) hat. Ein As, nur von niederen Karten begleitet, kann allenfalls auch als Schwäche angesehen werden.

Ist der Strohmann schwach in Atout, so muß dies vor allem gespielt werden, um den Strohmann darin ungefährlich zu machen. Dies ist schon weniger ratsam, wenn der Strohmann viele kleine Atouts hat.

Da das Spielen „gegen die Schwächen“ hauptsächlich den Zweck hat, etwaige Mittelfarten „in der Hand zu quetschen“, so ist es geraten, eine niedrige Karte anzuspielen, doch womöglich „höher als der Tisch“, d. h. höher als die höchste Karte des Strohmannes.

Diese Regel ändert sich, wenn der Spieler z. B. As und nur noch eine niedere Karte in der Farbe hat. In diesem Fall wird er nur das As und hierauf die niedere Karte spielen, um womöglich seinen Partner ans Spiel zu bringen, jedenfalls aber, um beim dritten Mal mit Atout nehmen zu können.

Wer rechts vom Strohmann sitzt, muß gegen dessen Forcen (hohe Karten) spielen, vorzugsweise gegen solche, welche nicht geschlossen sind, also gegen As und Dame, oder König und Bube u. s. w. Das gilt auch vom Atout.

Der Zweck dieses Spielens ist derselbe: Die Mittelfarten des Strohmannes zu quetschen, beziehungsweise dem Partner eine hohe Karte frei zu machen. Angenommen, der Strohmann hätte As und Dame und der Spieler rechts den König, so wäre es von diesem schon viel gewagter, vom König weg in die Farbe hineinzuspielen; man thut dies aber dennoch manchmal, wenn der Strohmannsführer ein furchtsamer Spieler ist.

Gegen eine geschlossene Karte (As, König, Dame oder König, Dame, Bube 2c.) spielen, hat keinen Zweck; man wird es ohne besonderen Grund dazu eher vermeiden.

Allgemeine Regel. Zur zweiten Hand muß eine niedere Karte, in der dritten Hand die höchste Karte zugegeben werden. Wer diese Regel nicht befolgt, muß dafür einen besonderen Grund haben.

Ein solcher wäre für zweite Hand, wenn sie die höheren Karten: As, König, Dame, oder mindestens As und König, oder eine geschlossene Karte in der Hand hat.

In dritter Hand würde nicht hoch zugegeben werden, wenn man dem Gegner dazwischenliegende hohe Karten abfangen wollte.

Wer As und König, oder As, König, Dame 2c. hat, spielt zuerst die niedrigere Karte aus, um damit dem Partner anzudeuten, daß man auch die höheren Karten habe. Wer König und Dame 2c. hat, wird wenn er links

vom Strohmann sitzt, die niedrigere Karte anspielen, sitzt er rechts, so spielt er die höhere.

Bei Whist zu vier (ohne Strohmann) muß immer die höhere Karte ausgespielt werden, um den Partner nicht in Verlegenheit wegen des Überstechens zu bringen.

Wer eine geringe Karte ausspielt, ohne daß dafür ein Grund nach Lage des Spieles ersichtlich ist, macht eine „Invite“, d. h. er wünscht, daß sein Partner den Stich womöglich nehme und bei passender Gelegenheit die Farbe wieder anspiele, da er von der ausgespielten Farbe eine oder mehrere hohe Karten besitzt, mit welchen er sicher Stiche machen würde. Dies gilt besonders bei Whist ohne Strohmann.

Eine Farbe anspielen, in welcher der Strohmann renonce (nicht vorhanden) ist, solange dieser noch Atout hat, würde sicherlich ein Fehler sein, wenn man sich anders helfen kann.

Cayennewhist.

Cayennewhist ist ein Zwischending von Whist und L'Hombre oder Solo. Es wird nur noch in solchen Gesellschaften gespielt, welche sich an dem ruhigen, leidenschaftslosen Gang des Whist nicht genügen lassen und mehr den Geist des Hasards hineinzubringen suchen. Es wird meist von vier Personen gespielt, kann aber auch beim Spiel mit dem Strohmann gespielt werden.

Außer den beim Whist üblichen Regeln treten folgende Modifikationen ein:

Nachdem in der vorgeschriebenen Weise Karten gegeben und Atout gemacht worden ist, hat der Kartengeber das Recht, eine andre als die aufgeworfene Farbe zum Atout zu wählen. Diese Wahl kann er auch seinem Partner überlassen und dieser sie ihm wieder zurückschieben. Wählen sie auf diese Weise eine andre Farbe als die im zweiten Pack aufgeworfene, so werden Tricks und Honneurs einfach, bleibt „Cayenne“, d. i. aufgedeckte Farbe, Trumpf, doppelt berechnet.

Beim Atoutmachen erklärt sich zuerst der Kartengeber; kann er sich nicht entschließen, so „schiebt“ er es seinem Partner zu. Ob sich dieser definitiv erklären muß, oder das Recht seinem Partner zur definitiven Erklärung „zurückschieben“ kann, wird vorher verabredet.

Grand.

Grand ist ein Whist ohne Atout.

Null.

Null ist gleichfalls Whist ohne Atout, doch mit dem Unterschied, daß man hier diejenigen Tricks zählt, die von der Gegenpartei gemacht werden.

Nachdem der Kartengeber und sein Partner sich erklärt haben, steht es der Gegenpartei frei, Grand oder Null zu spielen, oder der Kartengeber, beziehungsweise sein Partner können schon von vornherein sich für Grand

oder Null erklären. Grand wird dreifach, Null vierfach berechnet. Honneurs gibt es nicht.

Cahennemist, Grand und Null sind die gewöhnlichen Arten des Whistes, wobei übrigens stets vier Mitspieler sein müssen; mit dem Strohmännchen können dieselben nicht gespielt werden.

Eine weitere Tour ist halb Grand und halb Null, wobei die ersten sieben Stiche Grand gespielt wird, während bei den übrigen sechs Null gilt. Man muß demnach seine Karten von Anfang an so ausspielen, bez. zurückhalten, daß man beiden Forderungen genügen kann.

Fliegender Amor heißt ein Spiel, bei welchem jeder, welcher drei Stiche hintereinander gemacht hat, sowohl ein neues Atout, als überhaupt welche Art weitergespielt werden soll, ob Grand, Null u. bestimmen kann.

Das Tarock.

Das ebenso schöne wie vielseitige Tarockspiel wird in seinen verschiedenen Variationen schnell zu erlernen sein, wenn man die hier folgende genaue Beschreibung desselben wiederholt und aufmerksam studiert.

Am besten lernt es sich, nachdem man sich die Hauptregeln desselben gut eingeprägt und die eigentümlichen Karten kennen gelernt hat, durch praktisches Spielen, was man auch zur Übung allein vornehmen kann und welches auch da schon großes Interesse bietet.

Man gibt deshalb zu diesem Behuf die Karten, als ob drei Teilnehmer vorhanden seien, sieht erst die erste Karte an, ob dieselbe bieten kann u. s. w. und dann, indem man die angesehene Karte wieder zudeckt, der Reihe nach die beiden folgenden.

Hierauf deckt man alle drei Abteilungen auf und spielt. Sehr bald wird man auf diese einfache Weise den Gang des Spieles erlernen und in seine Feinheiten eindringen.

Das volle, richtige Tarockspiel enthält 78 Kartenblätter. Von denselben sind 21 Tarocks oder Trümpfe und ferner der „Sküs“ oder, wie es eigentlich heißen muß, der „Excuse“. Die Tarocks tragen in römischen Ziffern die Zahlen von XXI bis herab zur I, welche letztere Karte als der „Pagat“ bezeichnet wird. Der höchste Trumpf ist die XXI, dieselbe kann von keiner andern Karte gestochen werden. Der „Sküs“ gehört zwar auch zu den Tarocks, trägt aber keine Nummer und ist der älteren und auch eigentlich richtigen Spielart nach nicht als eigentlicher Trumpf, sondern vielmehr als sogenanntes Wertstück zu betrachten, weil er demjenigen Spieler, welcher ihn beim Kartengeben erhält, fünf Points einbringt; allein nach der neueren, vorzüglich in Oesterreich gespielten Methode, ist er daselbst der höchste Trumpf, der alles sticht. In der älteren, allein richtigen Spielweise, welche wir jetzt zunächst beschreiben, kann der Sküs weder gestochen werden, noch selbst irgend eine Karte stechen. Außer den 21 Tarocks und dem Sküs enthält das Tarockspiel noch 56 andre Blätter und zwar

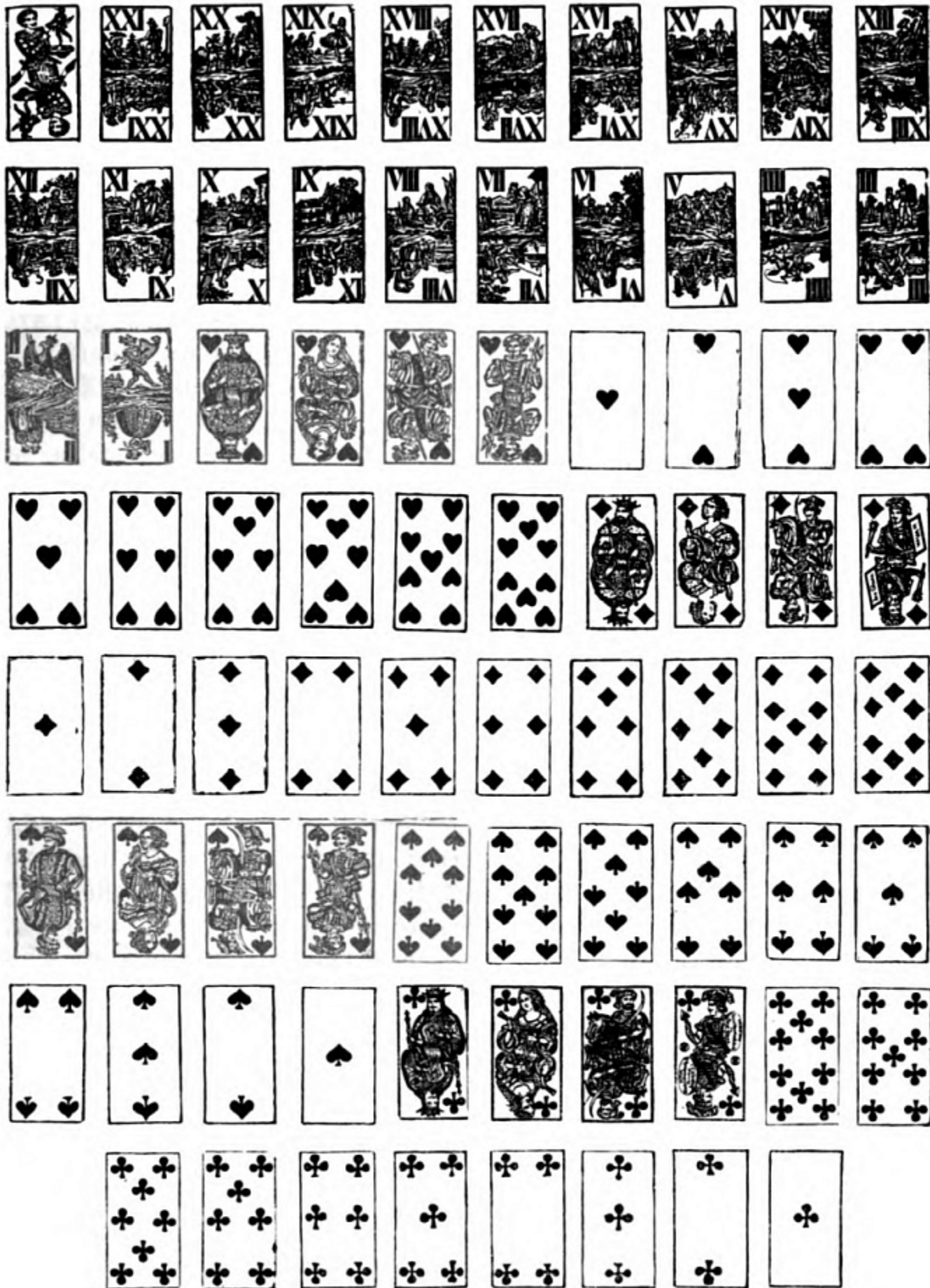


Fig. 198.

in Pik und Treff (schwarze Farben) und in Coeur und Karo (rote Farben) je 14 Blatt. Bei den schwarzen Farben (Pik und Treff) gelten die Karten ihrer Reihenfolge nach wie folgt: König, Dame, Kavalier (Kaval), Valet (Bube), Zehn bis zur Eins (As), so daß die Eins die geringwertigste ist.

Anders ist dies aber bei den roten Farben (Coeur und Caro), bei denen die Karten: König, Dame, Cavalier, Valet und Eins bis Zehn folgen, so daß hier also die Zehn die niedrigste Karte ist. Wird Farbe ausgespielt, so muß Farbe bekannt oder Tarock gestochen, resp. solcher zugegeben werden.

Das Tarock wird meist zu dreien oder zu vieren gespielt. Im letzteren Fall paßt nach der eigentlichen Spielart stets der Kartengeber; so daß stets nur drei spielen. Doch hat sich im letzten Jahrzehnt, vorzüglich in Österreich auch der Modus eingebürgert, daß bei vier Teilnehmern alle vier zugleich spielen; der sogenannte „Königsrufer“, den wir weiter hinten in einem besonderen Abschnitt beschreiben werden. Das Tarock ist ein Pointspiel (kein Stichspiel), in welchem die Zahl der gemachten Points den Sieg bringt. Gespielt werden in der Regel eine vorher vereinbarte Anzahl von Touren oder Partien. Das Tarock ist ein Matadorspiel, sollen jedoch die Matadore, zu welchen die Tarocks und der „Sküs“ gehören, zählen, so muß der Anmeldende die XXI, den Sküs und den Pagat unbedingt zusammen haben. Weitere Matadore müssen (wie beim Skat) in der Reihe folgen, wenn sie als Matadore zählen sollen. Auch die Tarocks haben einen Zählwert, ebenso die Figuren der Farben.

Ist der Kartengeber durch das Los bestimmt (bei drei Spielern), so gibt er jedem 5 \times 5 Blätter. Die übrigbleibenden drei Blätter legt er vor sich auf den Tisch und darf dieselben, nachdem er sie besehen hat, gegen drei beliebige Blätter aus seinen Karten umtauschen (in den Skat legen). Dabei ist jedoch feststehend: 1) es darf kein Tarock oder kein König in den Skat gelegt werden; 2) der Pagat darf in den Skat gelegt werden, und es erlangt dadurch der Spieler den Vorteil, daß er den Pagat nicht bloß in seiner Handkarte zählt, sondern auch von jedem der beiden andern Spieler noch 10 Points vergütet erhält. Der Kartengeber (erster) hat nun zunächst zu erklären, ob er eine Angabe in den Händen hat.

Wer Tarocks in den Händen hat — doch müssen dies wenigstens zehn Stück sein (neun oder weniger gelten nicht) — gibt dafür 10 Points an und so steigt die Angabe mit jedem weiteren Tarock um 5 Points, 13 Tarocks gelten als 26 Points. Pagat, Sküs und XXI zählen jede 5 Points, ebenso die Könige, wird aber der Pagat (I, also niedrigster Trumpf) erst in der Mitte gemacht oder verloren, so zählt er 10 Points, wird er erst ganz zuletzt oder ultimo gemacht, so zählt er 20 Points. Diese Points verstehen sich stets von jedem. Der Pagat ist deshalb die Karte, auf deren Einheimsen das meiste Augenmerk jedes Spielteilnehmers zu richten ist. Der Pagat sticht zwar als Trumpf (Tarock) jede andre Farbe, kann aber, weil er eben der niedrigste Trumpf ist, von allen übrigen Tarocks gestochen werden.

Der Sküs kann seinem Besitzer nie verloren gehen, der Besitzer desselben legt ihn auf jede beliebige Karte, welche ausgespielt wird, beiseite (d. h. „er sküsirt sich den Wert des Blattes“). Dieses Sküsieren muß aber vor den drei letzten Karten, die er noch in der Hand hat, geschehen, sonst ist der Sküs verloren und gehört dem, welcher den Stich macht.

Kann man Matadore melden (wobei man jedoch mindestens XXI, Sküs und Pagat zusammen in der Hand haben muß), so zählen diese drei zusammen 10 Points, weitere Matadore, welche aber in der Reihenfolge vorhanden sein müssen, also XX, XIX u. s. w. gelten stets 5 Points mehr. Wenn man also sechs Matadore ansagt, muß man XXI, Sküs, Pagat, XX, XIX und XVIII besitzen; diese zählen dann, die ersten drei zusammen 10, die folgenden je 5 Points, also 25 Points. Auf diese Weise ist es möglich, 22 Matadore zu haben und zwar sämtliche 21 Tarock und den Sküs. Der König zählt 5 Points, Dame 4, Kaval 3 und Valet 2 Points in den Stichen, die übrigen Blätter, wozu auch die Tarock (außer den drei Matadoren) gehören, zählen in den Stichen je drei zusammen nur 1 Point.

Blätter, welche nicht Tarock oder Figuren sind, heißen Labons, der König, Dame, Kaval und Valet von einer Farbe in der Hand heißen „eine ganze Kavallerie, drei Figuren von einer Farbe „eine halbe Kavallerie“. Erstere zählt 10, letztere 5 Points. Hat man den Sküs dazu, so zählt die ganze Kavallerie 20, die halbe 10 Points. Man meldet dies als halbe oder ganze sküsirte Kavallerie an.

Es sind im Tarockspiel außer den vier Farbenkönigen in Coeur, Karo, Pik und Treff noch drei Karten vorhanden, welche als Könige gelten: Sküs, Pagat und XXI. Die vier letztgenannten heißen die Farbenkönige. Drei Könige gelten 5 Points, und jeder König steigt um 5 Points, so daß alle sieben Könige zusammen 25 Points gelten. Die drei Matadore zählen also z. B. als Matadore 10 und als drei Könige noch 5 — zusammen also 15 Points.

Der erste erklärt nun z. B. ich habe zehn Tarock, vier Könige und eine halbe sküsirte Kavallerie, wobei er nie anzugeben braucht, in welchen Farben er Könige und Kavallerie hat. Darauf folgen die beiden andern zur Rechten.

Gibt man seine Honneurs an, so darf man im eignen Interesse nie sagen, ob der Pagat dabei ist oder nicht.

Nochmals sei hervorgehoben, daß der Pagat, weil er am meisten zählt, die Hauptkarte ist, auf welche gespielt wird.

Beim Spielen ist ferner zu beachten:

1) Sind von einem Mitspieler Tarock gemeldet, so ist es ratsam, daß der, welcher sechs und mehr Tarock in der Hand hat, nicht sofort auf den Pagat spielt, weil er denselben ja mit ziemlicher Sicherheit erobern (stechen) wird und der Pagat, je später erobert, desto mehr zählt. Hat der Ausspieler aber unter sechs Tarock, so ist es bedenklich, auf den Pagat zu spielen, weil ihn dann leicht der, welcher ihn besitzt, machen oder nach Hause bringen kann.

2) Sind gar keine Tarock gemeldet (man behalte wohl im Auge, daß nur von zehn Tarock an gemeldet werden kann), so spielt man, wenn man den Pagat nicht hat, hohe Tarock aus, wenn man deren höchstens sieben Stück hat; dagegen spielt man den niedrigsten Trumpf,

den man hat, aus, wenn man acht oder neun Tarock's hat. Der zweite Mitspieler, der den Bagat ebenfalls nicht hat, merkt hieraus, ob der Bagat abgefordert werden kann, und kann sich danach richten.

3) Ist der Bagat abgefordert, so muß der Verlierer desselben an jeden der andern 10 Points; verliert ihn er aber ultimo, so muß er an jeden 20 Points bezahlen. Gelingt es ihm aber, den Bagat zu verstecken, so daß er ihn selbst einheimst, so erhält er dieselben Beträge von den Mitspielern.

4) Hat der Bagat kommen oder fallen müssen, so erhält ihn derjenige von den beiden Mitspielern, der die wenigsten Points oder Honneurs angegeben hat.

5) Sieht man ein, daß der Bagat nicht abgefordert werden kann, weil der Besitzer desselben zu viel Tarock hat, so spielt man die längste Farbe an, welche man besitzt. Dies nennt man: eine Peitsche. Man zwingt hierdurch den Bagatinhaber, seine Tarock's zu verstecken, so daß er den Bagat nicht ultimo machen kann, ja vielleicht sogar noch zugeben muß.

Ist der Bagat verloren, so richtet man sein Hauptaugenmerk auf die Könige und versährt, um diese zu erlangen, in derselben Weise.

Auch von ihnen sucht man möglichst viele zu erlangen oder deren Besitzer wenigstens zu verhindern, dieselben ultimo zu machen.

Hierbei ist zu erinnern, daß man seine eignen Könige möglichst schützen muß. Auch hier erzwingt man durch die Peitsche (lange Farbe) ein Stürzen der feindlichen Tarock's, denn sind diese gefallen, so müssen die Mitspieler die Farben anreißen und ihre Könige entblößen.

Die verloren gegangenen Könige bleiben auf dem Tisch offen liegen, ebenso der verlorene Bagat.

Jeder legt das, was er erringt, vor sich hin und zählt es am Ende des Spieles zusammen.

Zum Beispiel: A. hat den Bagat und einen König, B. zwei Könige und C. einen König, so zählt A. 15, B. 10, C. 5 Points und A. erhält von B. 5, von C. 10 Points; B. aber erhält von C. 5 Points.

Sind sowohl der Bagat wie die Könige gemacht, so ist das übrige Spiel nur noch von nebensächlichem Interesse. Man sucht dann so viel Stiche zu machen wie möglich und möglichst viele Wilder einzuheimsen.

Nach Beendigung des Spieles zählt jeder seine Points in den Stichen. Dabei sei bemerkt:

1) Alle Points, die gezählt werden können (König, Dame, Kaval, Valet, Tarock's und Ladons) betragen zusammen 78 Points, also genau so viel als Karten im Spiel vorhanden sind.

2) Wenn also jeder Spieler aus seinen Karten 26 Points zählt, so hat keiner in der Karte etwas gewonnen oder verloren, was aber einem an obiger Anzahl fehlt, muß er dem andern herauszahlen.

3) Jeder König und jedes Bild müssen im Zählen mit zwei Tarock's oder Ladons zusammen genommen werden. Ein solcher Stich zählt dann nur die Points des Königs oder Bildes.

4) Hat man so viele Figuren, daß nicht eine jede mit zwei Tarock oder zwei Ladons belegt werden kann, so muß man:

a) wenn zwei Figuren resp. Könige mit nur einem Ladon zu einem Stich gerechnet werden müssen, von dem Wert der Figuren 1 Point kürzen;

b) wenn alle drei Blätter eines Stiches Figuren oder Könige sind, von dem Wert derselben 2 Points kürzen.

3. B.: Eine Dame (4 Points), ein Bube (2 Points) und ein Ladon zählen nicht 6, sondern nur 5 Points. Ferner: Ein König (5 Points), eine Dame (4 Points), ein Kaval (3 Points) nicht 12, sondern 10 Points.

Beim Vergeben der Karte gibt der Nächstfolgende.

Wer einen König aus Versehen in den Skat legt, darf denselben zur Strafe nicht zählen. Blätter aus der ganzen oder halben Kavallerie dürfen ebenfalls nicht in den Skat gelegt werden.

Die ausgespielte Farbe muß bedient oder, wenn nicht vorhanden, mit Tarock gestochen werden. — Der Sküs ist die einzige Karte, die gebraucht werden kann, wo man es für gut findet. Man thut 3. B. solches, wenn man Bilder unbesezt hat. — Gesezt — es wird ein König ausgespielt und der Inhaber des Sküs hat von dieser Farbe nur die Dame und den Kaval, so wird er, um nicht den Kaval zugeben zu müssen, sondern auf denselben einen Stich zu machen, sich sküsieren, d. h. statt eins der Bilder, den Sküs darauf legen, der für ihn selbst zählt. Den Sküs behält er dann und legt ihn zu seinen übrigen Stichen, gibt aber dafür einen Ladon an den, der den Stich gemacht hat, ab.

Wer den Pagat mit so wenigen Stichen besezt hat, daß er ihn nicht retten kann, thut am besten, ihn, sobald Tarock gespielt wird, zuzugeben, damit derselbe möglichst wenig zählt und auch das Ultimieren der Könige verhindert wird.

Hat aber der Spieler, welcher den Pagat besizt, aber verlieren muß, selbst noch mehrere Bilderkönige in seiner Karte, so muß er sich bis auf den lezten Augenblick mit dem Pagat zu halten suchen, die Tarocks auslaufen lassen resp. zugeben, um das Verlieren seiner übrigen Könige zu verhindern.

Wenn das Tarock stichfrei gespielt wird, so erhält der, welcher keinen Stich gemacht hat, von jedem der beiden andern 26 Points.

Man kann auch Tarock mit einem Pot spielen, wobei jeder Geber einen bestimmten Satz sezt. Wer dann den Pagat zuerst ultimiert, erhält alles, was im Pot steht; er muß aber auch ebensoviel hinzusezen, wenn er den Pagat ultimo verliert. Wer einen König ultimiert, erhält die Hälfte des Pot, und muß, wenn er ihn ultimo verliert, die Hälfte zusezen.

Beispiele: A. Zu Tarock.

Jeder legt sich bei Beginn des Spieles ein kleines Schreiftäfelchen zur Rechten und macht auf demselben zwei, bei vier Spielern aber drei

Kubriken für sein eventuelles Guthaben an jeden Mitspieler. Abgehoben wird stets links. Gegeben aber wie gewöhnlich von links nach rechts. Nehmen wir nun an, die Karten wären bei der Austeilung wie folgt gefallen:

Vorhand: Sküs, XXI, I (Pagat), XIX, XV, XVI, XIV, XIII, IX, IV, III, II; in Coeur: Vier, Neun; in Karo: Dame, Kaval, Bube, Zwei, Acht, Zehn; in Pitt: Nichts; in Treff: König, Dame, Acht, Sieben, Sechß.

Mittelhand: XVIII, XVII; in Coeur: König, Dame, Zwei, Drei, Fünf, Zehn; in Karo: Eins, Drei, Vier, Fünf, Sieben, Neun; in Pitt: Kaval, Acht, Sieben, Sechß, Fünf; in Treff: Kaval, Zehn, Neun, Fünf, Zwei, Eins.

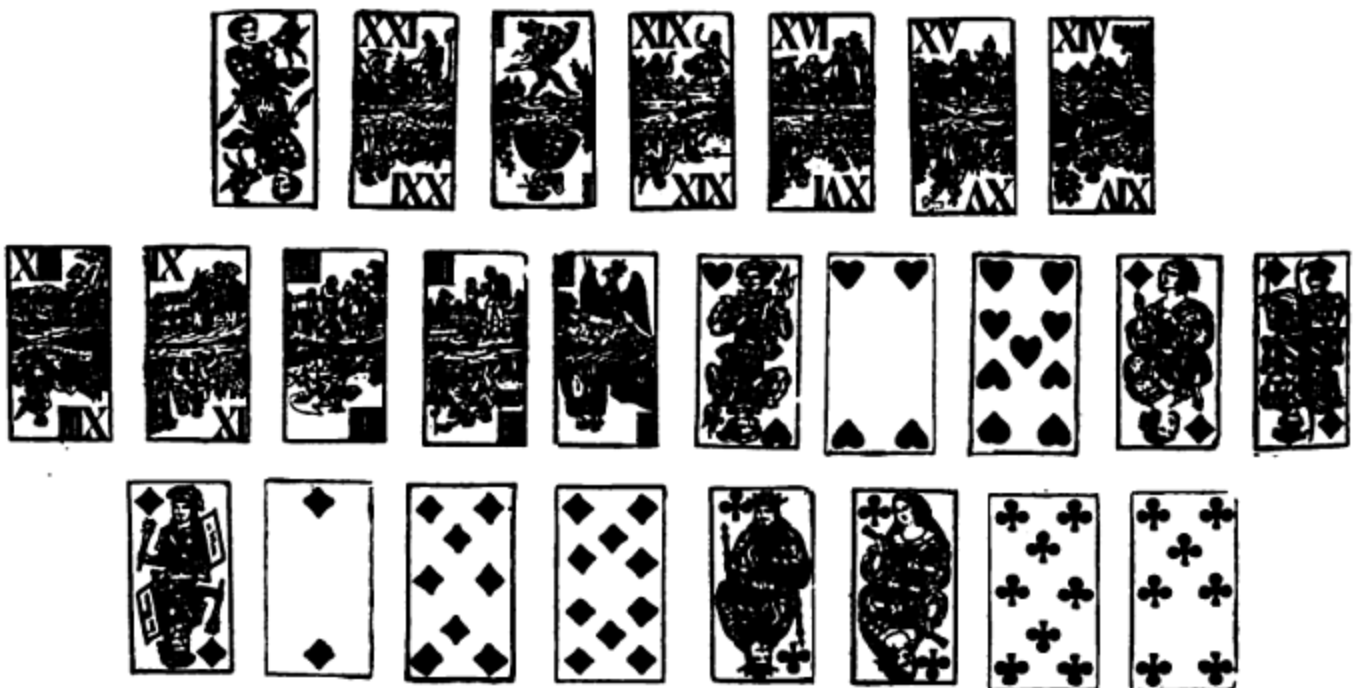
Hinterhand: XX, XII, XI, X, VIII, VII, VI, V; in Coeur: Kaval, Eins, Sechß, Sieben, Acht; in Karo: König, Sechß; in Pitt: König, Dame, Bube, Neun, Vier, Drei, Zwei, Eins; in Treff: Kaval, Vier.

Im Talon liegt: Coeurbube, Pittzehn und Treffdrei.

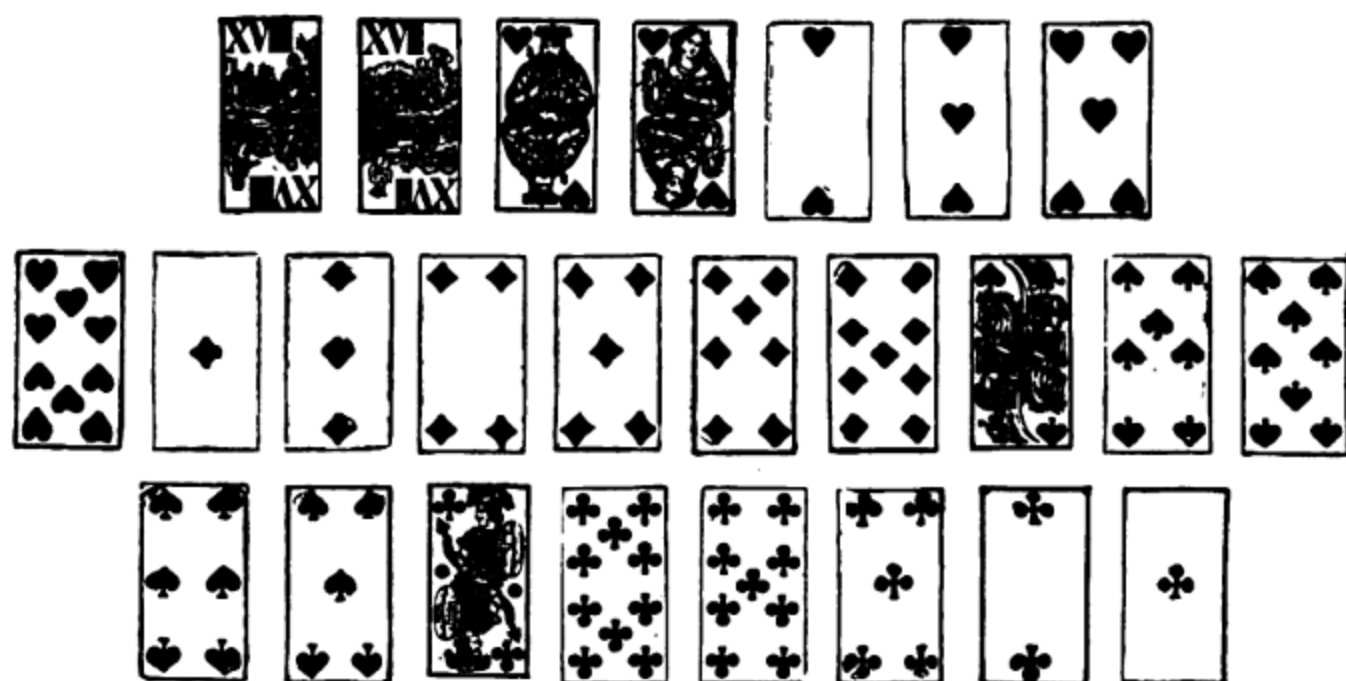
Vorhand legt für Coeurbube Treffsechß und läßt die andern beiden Blätter liegen. Vorhand meldet nun: 12 Tarock's und notiert dafür von jedem 20 Points. Da nun außer den vier Farbenkönigen auch Sküs, Pagat und XXI als Könige gelten, so hat er im Verein mit dem Treffkönig vier Könige in der Hand und meldet dieselben an, indem er von jedem 10 Points, ferner für drei Matadore (Sküs, XXI und Pagat) ebenfalls 10 Points, ferner den Sküs mit 5 Points und eine halbe sküsfierte Kavallerie (Kaval, Dame und Bube in Karo) auch 10 Points, also zusammen 55 Points auf das Konto eines jeden Mitspielers notiert. — Zwar hat Hinterhand ebenfalls eine halbe Kavallerie (in Pitt), allein dieselbe gilt nichts, da Vorhand eine sküsfierte hat.

Der Gang des Spieles würde nun der Karte nach folgender sein (die Spieler der Reihe nach mit A., B. und C. bezeichnet). Es spielt aus:

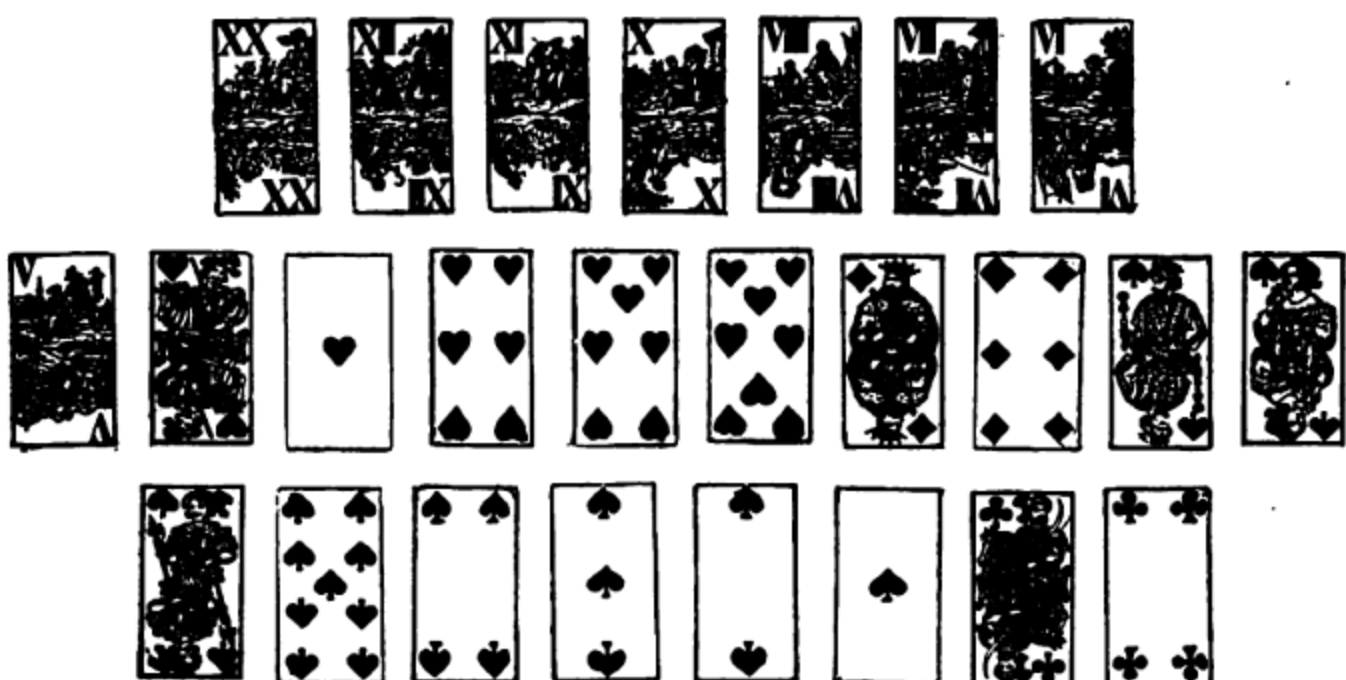
A.



B.



C.



D. Stat.

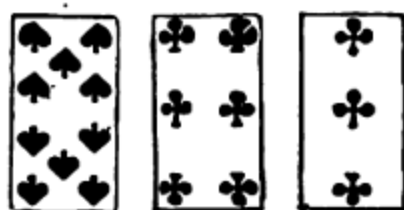


Fig. 199.

A. XXI, B. XVII, C. V.,
 A. XIX, B. XVIII, C. XX.,
 C. Biffönig, A. Stüs, B. Biffjünf,

Stich gehört A. (Vorhand),
 " " C. (Hinterhand),
 " " C.
 26*

Den Stüs behält A. in seinen Stichen und gibt dafür ein leeres Blatt aus seinen Stichen. A. sküsiert hier, um, da er kein Pif hat, keinen Tarot verstehen zu müssen.

A. Pifdame, B. II, C. Pifacht,	Stich gehört A.
A. XVI, B. Karoneun, C. VI,	" " A.
A. XV, B. Karosieben, C. VII,	" " A.
A. XIV, B. Karofünf, C. VIII,	" " A.
A. XIII, B. Karovier, C. X,	" " A.
A. Karobube, B. Karodrei, C. Karokönig,	" " C.
C. Pifneun, A. III, B. Pifsieben,	" " A.
A. Karozwei, B. Karoeins, C. Karosechs,	" " B.
B. Pifacht, C. Pifeins, A. IV,	" " A.
A. Karozehn, B. Piffaval, C. XI,	" " C.
C. Pifzwei, A. Pagat, B. Trefffeins,	" " A.

A. sticht hier deshalb mit dem Pagat, weil er merkt, daß C. viel Trümpfe hat und er deshalb den Pagat leicht verlieren könnte. Zugleich notiert er, weil er den Pagat in der Mitte gemacht hat, von jedem für sein Konto 10 Points.

A. Karoacht, B. Treffzwei, C. XII,	Stich gehört C.
C. Coeuracht, A. Coeurneun, B. Coeurdame,	" " B.
B. Coeurkönig, C. Coeursieben, A. Coeuvier,	" " B.

B. fordert deshalb mit dem Coeurkönig, weil er hoffte, daß Dame oder Bube blank stünden.

B. Coeurzehn, C. Coeurbube, A. Coeurkaval,	Stich gehört C.
C. Pifdrei, A. IX, B. Coeurfünf	" " A.

C. spielt hier deshalb Pif, weil er weiß, daß A. dies stechen muß.

A. Karodame, B. Coeurdrei, C. Coeursechs,	Stich gehört A.
A. Karobube, B. Coeurzwei, C. Coeureins,	" " A.
A. Treffsieben, B. Trefffünf, C. Treffkaval,	" " C.

Hier spielt A. deshalb ein kleines Treff an, um mit seinem König und seiner Dame die letzten Stiche zu machen. Er führt auch dadurch C. irre. Denn wenn derselbe jetzt seine Pifs fortspielte, so würde zwar A. seinen König ultimieren, allein C. würde zwei Stiche machen, des A. Dame bekommen, und dieser würde dadurch wohl das Spiel verlieren, weil er dann leicht nicht die zum Gewinnen erforderlichen 40 Points erreichen würde. C. aber hofft, daß entweder sein Mann den Treffkönig haben soll, oder daß es ihm wenigstens gelingen soll, das Ultimomachen desselben zu verhindern. Diese Kalkulation ist auch richtig. Es spielt infolgedessen C. Treffvier aus.

C. Treffvier, A. Treffacht, B. Treffneun,	Stich gehört B.
---	-----------------

A. aber risikiert, weil noch viel Treff draußen sind und er deshalb allemal wieder ins Spiel kommen muß, nur Treffacht, worauf B. mit Treffneun

sticht. Nun ist aber B. gezwungen, Treff zu bringen, wodurch A. die beiden letzten Stiche bekommen muß und nun doch den Treffkönig ultimiert.

B. Treffzehn, C. Pikvier, A. Treffdame, Stich gehört A.

A. Treffkönig, B. Treffbube, C. Pikbube, " " A.

A. notiert also aufs neue für den ultimierten König von jedem 20 Points, so daß er nun von jedem 75 Points erhält. An Augen in den Stichen hat:

A. Stüs, XXI, XVII,	$5 + 5 - 1 = 9$ Points,
Pikdame, II, Piksechß	= 4 "
XVI, VI, Karoneun	= 1 Point,
XV, VII, Karosieben	= 1 "
XVI, VIII, Karofünf	= 1 "
XIII, X, Karobier,	= 1 "
III, Pikneun, Piksieben	= 1 "
IV, Pikacht, Pikeins	= 1 "
I (Pagat), Pikzwei, Trefffeins	= 5 Points,
IX, Pikdrei, Coeursfünf	= 1 Point,
Karodame, Coeurdrei, Coeurssechß	= 4 Points,
Karokaval, Coeureins, Coeurzwei	= 3 Points,
Treffdame, Treffzehn, Pikvier	= 4 "
Treffkönig, Treffbube, Pikbube	$5 + 2 + 2 - 2 = 7$ "
Stat: Treffdrei, Treffsechß, Pikzehn	= 1 Point,

Summa: 44 Points.

B. Karoeins, Karozwei, Karosechß	= 1 Point,
Coeurdame, Coeurneun, Coeuracht	= 4 Points,
Coeurkönig, Coeursieben, Coeurvier	= 5 "
Treffvier, Treffacht, Treffneun	= 1 Point,

Summa: 11 Points.

C. XX, XIX, XVIII	= 1 Point,
V, Pikkönig, Pikfünf	= 5 Points,
Karokönig, Karobube, Karodrei	$5 + 2 - 1 = 6$ "
Karozehn, Pikkaval, XI	= 3 "
XII, Treffzwei, Karoacht	= 1 Point,
Coeurzehn, Coeurbube, Coeurkaval	$3 + 2 - 1 = 4$ Points,
Treffkaval, Trefffünf, Treffsieben	= 3 "

Summa: 23 Points.

Da nun jeder mindestens 26 Points haben soll, so erhält A. von B. noch 15 und von C. noch 3 Points. — Man spielt es aber auch oft so, daß jeder vom andern so viel Points bekommt als die Differenz zwischen seinem Konto und dem Konto der andern ausmacht. In letzterem Fall würde also A. von B. 33 Points und von C. 21 Points, C. aber von B.

12 Points bekommen. Den Preis der Points bestimmen die Spieler vor Beginn des Spieles.

Tarock en deux.

Bei dem Tarock en deux oder unter Zweien, welches jedoch nur wenig gespielt wird, gibt der Kartengeber erst seinem Gegner und dann sich abwechselnd fünf mal fünf Karten, zusammen also jedem 25 Karten, darauf sich noch drei Karten — den Skat. Die übrigen 25 Karten bleiben unbesehen. Von seinen nunmehr 28 Karten legt der Kartengeber drei beliebige in den Skat. Das Spiel ist dasselbe wie zu dreien, nur zählen hier selbstverständlich zu einem Stich nur zwei Karten. Der Pagat zählt 15, ultimo 25 Points. Der König 10, ultimo 15 Points. Gespielt wird nach Partien bis 100 Points. Wer zuerst 100 oder über 100 Points hat, hat nicht bloß die Partie gewonnen, sondern noch so viele Points, als er über 100 hat. — Wer nicht wenigstens 50 Points hat, verliert die Partie doppelt. — 3. B.: Man spielt die Partie um 1 Mark und den Point um 3 Pfennig. — Wer nun in einem oder mehreren aufeinander folgenden Spielen die 100 Points zuerst erreicht oder überschreitet, hat nicht bloß die Partie und 1 Mark gewonnen, sondern auch so vielmal 3 Pfennig, als er Points über die des Gegners hat. Hat z. B. der Gewinner 115 und der Gegner nur 85 Points, so erhält der Gewinner außer der Mark noch für seine 30 Points, welche er mehr hat als der andre, noch 30 mal 3 Pfg., also 90 Pfennige besonders. Die Points werden durch das Angeben der Honneurs und durch das, was man durch die Stiche erreicht, erzielt.

Tarock L'Hombre.

Bei diesem Spiel wirft sich, wie beim Skat, gleich zu Anfang einer zum gemeinschaftlichen Gegner der beiden andern Mitspieler auf. Dieser muß eine solche Karte haben, daß er mindestens 40 Points zu erlangen hofft. Erhält er nur 39 Points, so steht das Spiel, und keiner hat gewonnen oder verloren. Erhält der Spieler unter 39 Points, so hat er dasselbe verloren. Als gemeinschaftlicher Feind der andern kündigt man sich auf vier Arten an. Man spielt entweder Solo, ad Uno, ad Duo oder ad Tres. Bei Solo spielt man, ohne eine Karte von den Mitspielern zu entnehmen. Bei ad Uno darf man eine Karte, bei ad Duo zwei und bei ad Tres drei beliebige Karten von den Gegnern fordern und gibt ihnen andre beliebige dafür. Den Skat nimmt stets Vorhand. Solo ist also das höchste Spiel. Für jedes höhere Spiel wird allemal ein Point mehr bezahlt, also für „ad Tres“ 1 Point, „ad Duo“ 2, „ad Uno“ 3, Solo aber kostet 6 Points.

Tarock L'Hombre wird mit der gewöhnlichen Tarockkarte gespielt. Die 21 Tarocks folgen sich in der bereits beschriebenen Reihe, sind die Trümpfe und müssen fallen, wenn entweder Tarock oder eine Farbe gespielt wird, welche man nicht hat. Der höchste Trumpf, die XXI, zählt 5 Points.

Die I (Pagat) sticht zwar als niedrigster Trumpf alle Farben, kann aber von allen andern Trümpfen gestochen werden. Er zählt ebenfalls 5 Points, ebenso der „Sküs“.

A. Ältere Art des Tarot L'Hombre.

Der Geber gibt seinen zwei Mitspielern und zuletzt sich selbst in jedem Wurf fünf Blätter und Skat. Bei vier Teilnehmern paßt der jedesmalige Kartengeber. Die XXI, Pagat, Sküs und die Tarocks, sowie die Könige dürfen nicht in den Skat gelegt werden. Man muß suchen, sich möglichst zu renoncieren. Bei wenig Tarocks und vielen Bildern in der Karte legt man von letzteren in den Skat. Die Spielgrade sind hier: ad Duo, ad Uno und Solo. Ad Trio wird nur zum Eingang des Spieles angemeldet, aber nicht gespielt. Die Vorhand hat das Recht, zuerst anzumelden. Glaubt nun Vorhand, solche Karten zu haben, um mit Abforderung von zwei ihm passenden Blättern das Spiel gewinnen zu können, in welchem Fall er mindestens 40 Points machen muß, so sagt er: „Ich spiele“ oder „ad Trio“. Hierauf treiben nun die andern; passen dieselben jedoch, so kann er zwei Blätter, welche ihm zum Gewinn seines Spieles nötig erscheinen, von den Mitspielern abfordern und denselben andre dafür geben. Er muß also „ad Duo“ spielen. Falls ihm schon ein Blatt von den Karten der Mitspieler genügend erscheint, um das Spiel zu gewinnen, meldet er: „ad Uno“ und, wenn er gar keins zu brauchen glaubt, meldet er „Solo“ an. Wird er überboten oder hat von Anfang schlechte Karten, so sagt er: „Ich passe!“ Die andern bieten dann weiter, so daß stets der, welcher das höchste Gebot thut, Alleinspieler wird. Passen alle, so wird weiter gegeben. Die Berechnung ist dieselbe wie vorher ausgeführt.

B. Neuere Art.

Der Geber nimmt von der abgehobenen Karte zuerst die drei obersten Blätter, legt damit den Skat und gibt dann seinen zwei Mitspielern und zuletzt sich selbst die auf jeden entfallenden 25 Blätter mit einmal, also nicht fünfmal fünf, sondern gleich 25 zusammen. Hier gibt es nur zwei Spielgrade und zwar „ad Uno“ und „Solo“. Trio und Duo, bei welchen man sich also alle drei resp. zwei Blätter nimmt, fallen hier weg, und das Spiel beginnt gleich bei ad Uno, so daß nur noch Solo geboten werden kann. Passen alle, so wird vom nächsten auf's neue gegeben. Macht einer alle Stiche, so muß demselben auch noch der Sküs gegeben werden. Die XXI, Pagat, Sküs, jeder König, jede Dame und jeder Bube sowie drei leere Blätter zusammen zählen jedesmal 2 Points. Jedes allein zählende Blatt muß beim Zusammenzählen, wie bereits unter Tarot beschrieben, mit zwei leeren Blättern zusammengenommen werden, ebenso werden auch hier von drei geltenden Blättern 2 und von zwei geltenden Blättern 1 Point in Abzug gebracht.

Bemerkungen zu den beiden letzteren Arten:

Bei der älteren Art erhält der Gewinner ad Duo von jedem Mitspieler 20 Marken für das Spiel, außerdem aber noch für jeden Point, den er über 39 macht, 2 Marken. Gewinnt er aber das Spiel „ad Uno“, so erhält er von jedem 30 für das Spiel resp. 3 Marken extra für jeden Point über 39. Macht er ad Duo schwarz, so daß die Gegner keinen einzigen Stich erhalten, so erhält er von jedem 200, ad Uno 300, beim Solo 600 Marken. Indes kann man selbstverständlich diese hohen Sätze beliebig ermäßigen.

Bei der neueren Art wird das Uno ebenso bezahlt wie bei der älteren, das Solo aber kostet 50 Marken und jeder Point 5; das Tout (schwarz) bei Uno 300, bei Solo 500 Marken.

Tarocktapp.

Das Tarocktapp ist dasjenige Spiel, welches am meisten unter dem einfachen Namen Tarock gespielt wird. Man spielt es zu dreien oder vierein. Im letzteren Fall paßt der Kartengeber. Es wird mit der Tarockkarte zu 54 Blättern gespielt und zwar den 22 Tarocks und den vier Farben: Coeur, Karo, Pik und Treff zu je acht Blättern. Die Tarocks reihen sich in ihrem Rang (von oben nach unten) folgendermaßen einander an: Sküs XXI bis I (Pagat). In den roten Farben gilt folgende Reihe: König, Dame, Kaval (Reiter), Bube, Eins, Zwei, Drei, Vier. Bei den schwarzen dagegen: König, Dame, Kaval, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Der Zählwert dieser Karten beträgt: Sküs, XXI, I (Pagat) und die vier Könige, jedes 5 Points. Die vier Damen je 4, die Kaval je 3 und die Buben je 2 Points.

Diese Blätter werden die Zählblätter genannt. Alle übrigen Blätter, sowohl Tarock als Farben, zählen nichts und gelten nur in Lagen von je drei zu drei (wie bereits ausgeführt) zusammen 1 Point und in Verbindung mit einem oder zwei der zählenden Blätter, das, was eben diese Figuren an Wert haben. Das Tarock ist deshalb kein Stich, sondern ein Pointspiel, weil eben Gewinn oder Verlust nicht von der Mehrzahl der erhaltenen Stiche, sondern von der Anzahl der erhaltenen Points abhängig ist. — Nochmals sei betreffs des richtigen Zählens der Points folgendes erwähnt: Gezählt wird im Tarock stets in Lagen von drei Blättern und zwar in folgender Weise: Besteht ein Stich aus einem Zählblatt und zwei leeren Blättern, so gilt der Stich oder die Lage so viel, wie das Zählblatt an Wert hat. Zwei Zählblätter und ein leeres zählen dagegen 1 Point weniger, als die beiden Zählblätter an Wert haben. Bilden aber drei Zählblätter einen Stich, so werden von der Summe des Wertes der drei Blätter 2 Points abgezogen. Auf diese Weise gezählt, wird das Gesamtergebnat der Zählung des ganzen Tarockspiels stets 70 Points betragen, gleichviel in welcher Reihenfolge die einzelnen Blätter liegen. Zum besseren Verständnis folgt hier die Zählung eines Spieles, wie der Zufall es zusammengefügt:

1. Lage:	Pistaval	3	}	$3 + 2 + 2 = 7 - 2 = 5$ Points,
	Pistube	2		
	Treffbube	2		
2. Lage:	IX	—	}	3 leere Blätter = 1 Point,
	Treffacht	—		
	Treffsieben	—		
3. Lage:	Karobube	2	}	= 2 Points,
	Karozwei	—		
	XII	—		
4. Lage:	Karodame	4	}	= 4 Points,
	XX	—		
	VII	—		
5. Lage:	Coeurbier	—	}	= 1 Point,
	Karoeins	—		
	VIII	—		
6. Lage:	Karokaval	3	}	= 3 Points,
	VI	—		
	IV	—		
7. Lage:	Coeurkönig	5	}	$5 + 4 - 1 = 8$ "
	Coeurzwei	—		
	Pistdame	4		
8. Lage:	Treffzehn	—	}	= 1 Point,
	Coeureins	—		
	II	—		
9. Lage:	Coeurzwei	—	}	= 1 "
	XIX	—		
	XIII	—		
10. Lage:	Coeurdame	4	}	$5 + 4 + 4 - 2 = 11$ Points,
	Treffdame	4		
	I (Pagat)	5		
11. Lage:	Treffneun	—	}	= 1 Point,
	Pistacht	—		
	V	—		
12. Lage:	Karokönig	5	}	$5 + 3 - 1 = 7$ Points,
	Coeurkaval	3		
	XV	—		
13. Lage:	XVI	—	}	= 1 Point,
	XIV	—		
	III	—		

14. Lage:	Treffkönig	5	}	$5 + 2 - 1 = 6$ Points,
	Coeurbube	2		
	Karobier	—		
15. Lage:	Treffkaval	3	}	$= 3$ „
	Bitneun	—		
	Karodrei	—		
16. Lage:	Stuß	5	}	$5 + 5 - 1 = 9$ Points,
	XXI	5		
	X	—		
17. Lage:	Bitkönig	5	}	$= 5$ „
	Bitzehn	—		
	Bitsieben	—		
18. Lage:	XVIII	—	}	$= 1$ Point,
	XVII	—		
	XI	—		

54 Blätter: In Summa 70 Points,

Bei Eröffnung der Partie werden die einzelnen Plätze verloft und dadurch zugleich der Kartengeber bestimmt. Der Kartengeber schreibt mit den Gegnern des Spielers (bei vier Teilnehmern). Nach dem Mischen wird links abgehoben und dann sechs Karten abgezählt, welche als Skat oder Talon in die Mitte des Tisches gelegt werden. Hierauf werden die Karten zu je acht Blättern von links nach rechts gegeben, so daß jeder Spieler zwei solche Lagen, also 16 Blätter hat.

Gang des Spieles.

Um das Spiel gewonnen zu machen ist es notwendig, mindestens 36 Points zu erlangen. Bringt es der Spieler nur auf 35 oder noch weniger, so hat er das Spiel verloren und die Gegner haben dasselbe gewonnen. Vorhand, wenn er im Besitz einer größeren Anzahl Tarock's ist, besonders höherer, so daß er glauben kann, das Spiel zu gewinnen, sagt nun: „Ich spiele“ oder auch wohl „Einen Dreier“. Hierauf kommt Mittelhand. Hat nun weder Mittelhand noch der dritte, Nachhand, Grund, selbst zu spielen, so sagen dieselben: „Gut“. Hierauf hebt der Spieler die drei oberen Karten des Talons ab, ohne dieselben vorläufig seinen Mitspielern zu zeigen. Passen diese drei Karten in sein Spiel, so nimmt er sie herein und legt dafür drei andre Karten, welche er aber ebenfalls seinem Spiel beizählt, beiseite. Das Spiel ist dann einfach. Die übrigen Karten des Talons (drei Stück) werden von keinem der Mitspieler angesehen, zählen aber zu den Stichen der Gegner. Waren die hereingenommenen drei Karten des Talons nicht nach Wunsch, dann legt sie der Spieler offen auf und nimmt nun die andern drei Karten des Talons. Passen ihm diese besser, so behält er sie und legt an ihrer Statt drei Karten weg. In diesem Fall

zählen die drei zuerst gekauften Blätter für die Gegner. Das Spiel ist dann ein doppeltes.

Hat beim Vergleich dennoch der erste Kauf Vorzug vor dem zweiten, so kann der Spieler auf den ersten Kauf zurückgehen, indem er auch die zweiten drei Blätter aufdeckt, dieselben seinen Gegnern überläßt und die ersten drei Blätter hereinnimmt. Das Spiel ist dann dreifach.

So vielfach nun das Spiel war, ebenso oft muß es von den Gegnern an den Spieler bezahlt werden, wenn dieser das Spiel gewinnt; aber ebenso oft muß es auch der Spieler an jeden der Gegner bezahlen, wenn diese ihn stürzen. Manchmal macht man aber auch aus, daß der Spieler stets nur einfach gewinnt, dagegen so oft bezahlt, wie er gespielt resp. getrieben hat.

Als Einheit des Gewinnes nimmt man gewöhnlich 100 an. Ein doppeltes Spiel gilt demnach 200, ein dreifaches 300.

Hat die Vorhand gesagt: „Ich spiele“ und es hat Mittelhand oder Nachhand ebenfalls, ihren Karten nach, Aussicht auf das Gewinnen des Spieles, so treiben sie nacheinander so weit, als das Spiel an Risiko zuläßt, und der nächste sagt: „Von unten“. Passen hierauf die beiden andern, so werden die unteren drei Blätter des Talons zuerst aufgehoben, und das Spiel gilt nun doppelt. Beim Weitergehen die oberen drei Blätter, und es gilt dreifach, zurückgekehrt zu den unteren drei Blättern, gilt es vierfach. Die Vorhand hat das Recht, jeden Trieb selbst zu behalten, und sagt in diesem Fall: „Selbst“.

Weiter als vierfach kann nur dann getrieben werden, wenn man die Zuversicht hat, das Spiel auch ohne die Hereinnahme des Talons gewinnen zu können. Für diesen Fall sagt man „Solo“ an. Bei Solo bleibt der ganze Talon, also alle sechs Blätter, verdeckt und zählt vollständig für die Gegner. Solo gilt 600 Points. Hat überhaupt keiner von den Spielern solche Karten, daß er glaubt, das Spiel gewinnen zu können, so passen alle drei, und der nächste gibt ein neues Spiel heraus. Ebenso wird das Spiel zusammengeworfen und ein neues Spiel gegeben, wenn einer der Spieler gar keinen Tarock (Trumpf) erhalten hat.

Nach dem Kauf und Weglegen spielt Vorhand zuerst aus, und es wird in der Reihenfolge zugegeben. Der Einheimser eines Stiches spielt dann stets weiter aus.

Wir betonen auch hier nochmals, daß eine besondere Feinheit des Spieles darin liegt, daß man es möglichst einzurichten sucht, daß der Pagat (I) den letzten (ultimo) Stich macht.

Selbstverständlich ist es daher, daß man so spielt, daß zuletzt der Pagat noch der einzige vorhandene Trumpf (Tarock) ist, sonst würde er eben weggestochen werden und verloren gehen, da schon der nächst niedrigste, die II, den Pagat sticht. Wird nun der Pagat dennoch von einem der Gegner im letzten Stich gestochen, so zahlt sein Verlierer an jeden der andern Spieler 100 Points. Ebensoviel erhält aber auch sein Besitzer, wenn es ihm gelingt, den Pagat im letzten Stich für sich hereinzubringen. Wenn er oder

die Gegner dies beim Beginn des Spieles, also beim ersten Ausspielen, vorher ansagen, so zählt Gewinn oder Verlust doppelt.

Ballade (alle Stiche) gemacht, zählt, wenn ein Kauf vorausgegangen ist, 1000, bei Solo dagegen noch 600 Points mehr. Selbstverständlich können auch niedrigere Beträge ausgemacht werden.

Stiis (XXI) und Pagat (I) oder die vier Könige in einer Hand vereinigt zählen 100 Points; beim Spiel mit Talon 50, beim Solo 200, bei Ballade (schwarz) 400 Points.

Könige dürfen nicht verlegt werden; ist man gezwungen, Tarock in den Stak zu legen, so muß man dies ansagen.

Hier und da wird das Tarock auch noch auf die Weise gespielt, daß man von jeder Farbe noch die drei niedrigsten Karten, in Karo und Coeur also die Zwei, Drei und Vier und in Pik und Treff die Sieben, Acht und Neun ausscheidet. Dadurch kommen zwölf Blätter in Wegfall. Jeder Spieler erhält dann nur 12 Karten, das ganze Spiel zählt dann nur 56 Points, und es genügen 34 Points, um das Spiel gewonnen haben. — Im übrigen gelten auch hier alle sonstigen Regeln mit dem Zusatz, daß zehn Tarock, in der Hand eines Spielers vereinigt, 100 Points gelten.

Beispiel zu Tarocktapp.

Der Kartengeber legt, nachdem gemischt und links abgehoben worden ist, zunächst die obersten sechs Blätter als Stak beiseite. Hierauf gibt er jedem nach der Reihe von links nach rechts zweimal acht Blätter. Nehmen wir nun an, dieselben fallen wie folgt. Es erhält:

Vorhand oder A.: XIX, XVI, XII, V, IV, II; in Coeur: König, Eins, Zwei, Vier; in Karo: König; in Treff: König, Dame, Kaval, Zehn; in Pik: König.

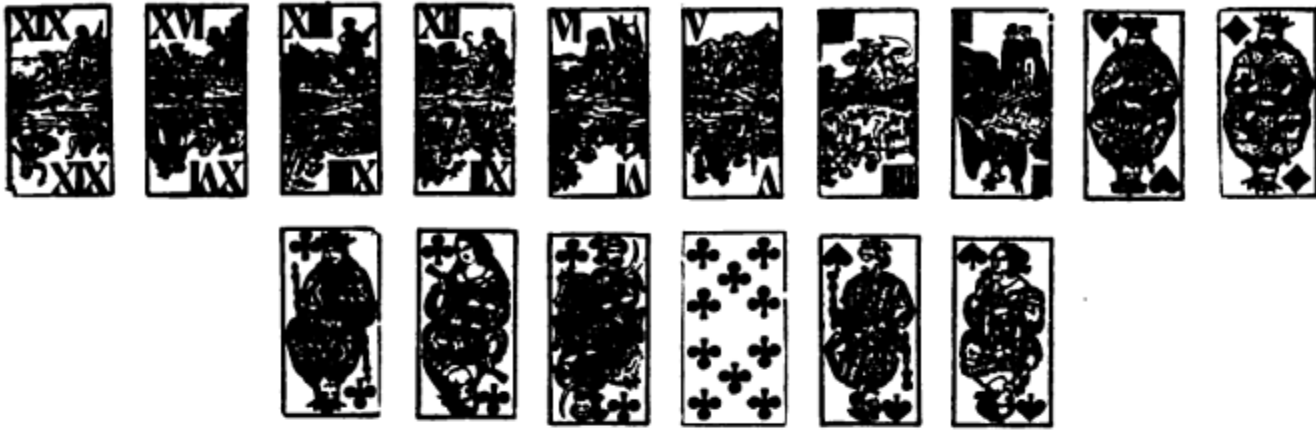
Mittelhand oder B.: XXI, XX, XIV, XI, IX, VII; in Coeur: Dame, Kaval, Bube; in Karo: Kaval, Bube, Eins; in Treff: Acht; in Pik: Zehn, Acht, Sieben.

Hinterhand oder C.: Stiis, I (Pagat), XVII, XV, X, VIII, III; in Coeur: Drei; in Karo: Dame, Drei; in Treff: Bube, Neun, Sieben; in Pik: Kaval, Bube, Neun.

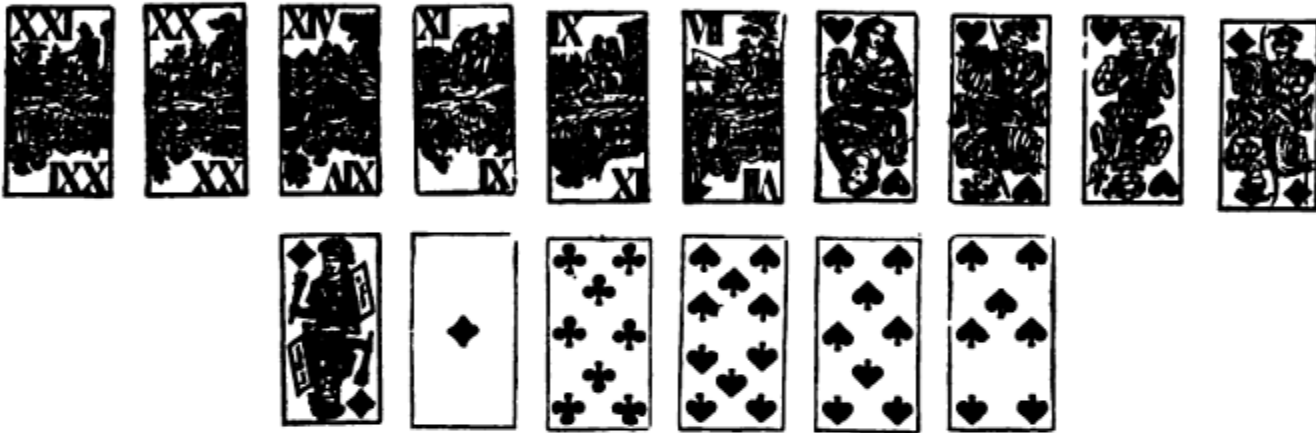
A. im Besitz hoher Farbenkarten, sagt: „Ich spiele“. B. muß passen. C. im Besitz vieler Trümpfe sagt: „Von unten“. A., der das Spiel sicher zu gewinnen glaubt, sagt hierauf „selbst“. Nun muß C. passen, denn um das Risiko eines dreifach kostenden Spieles auf sich zu nehmen, dazu ist seine Karte doch zu klein. A. ist nun Spieler, und die beiden andern spielen vereint gegen ihn. A. nimmt die drei untersten Blätter des Talons oder Staks herein und das Spiel ist nun ein doppeltes. Die andern drei Blätter des Staks bleiben von allen unbesehen liegen, zählen aber für die Gegner des Spielers.

A. findet in den hereingenommenen drei Blättern: XIII, VI und Pik-dame und legt dafür Coeureins, =zwei und =vier ab.

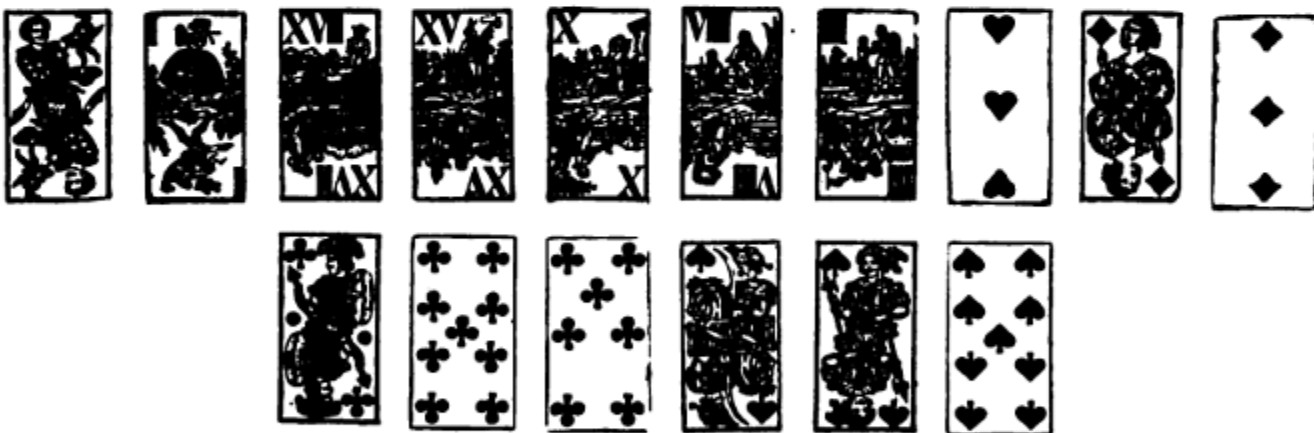
A.



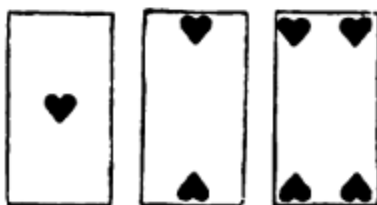
B.



C.



D. Gelegter Stat des Spielers.



E. Talon der Gegenspieler, der aber verdeckt bis zum Schluß des Spieles bleibt.

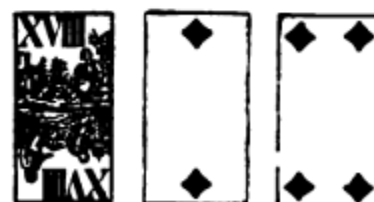


Fig 200.

Nun meldet A. zunächst vier Könige und schreibt sich dafür von jedem 100 Points an. Hierauf spielt A. aus. Das Spiel würde sich wie folgt entwickeln:

A. Coeurkönig, B. Coeurbube, C. Coeurdrei,	Stich gehört A.
A. Karokönig, B. Karoeins, C. Karodrei,	" " A.
A. Pikkönig, B. Piksieben, C. Pikneun,	" " A.
A. Pikdame, B. Pikacht, C. Pikbube,	" " A.
A. Treffkönig, B. Treffacht, C. Treffsieben,	" " A.
A. Treffdame, B. VII, C. Treffbube,	" " B.

C. gibt hier deshalb den Buben und nicht die Neun, weil noch der Kaval drauſen iſt und er ſo den Buben wenigſtens als Zählkarte für ſeine Partei rettet.

B. Karokaval, C. Karodame, A. II,	Stich gehört A.
A. Treffkaval, B. IX, C. Treffneun,	" " B.
B. Coeurdame, C. XVII, A. XIX,	" " A.
A. Treffzehn, B. XI, C. Stüs,	" " B.

C. gibt deshalb den Stüs, damit er ſeinen Mann nicht überzuſtechen braucht.

B. Coeurbube, C. XV, A. XVI,	Stich gehört A.
A. XIII, B. XIV, C. III,	" " B.
B. Pikzehn, C. Pikkaval, A. IV,	" " A.
A. XII, B. XX, C. I (Pagat),	" " B.

Hier gibt C. den Pagat deshalb lieber ſeinem Mitſpieler zu, weil er einſieht, daß der Spieler zu viele Trümpe hat und er möglicherweiſe den Pagat ſogar ultimo verlieren könnte.

B. Karobube, C. VIII, A. V,	Stich gehört C.
C. X, A. VI, B. XXI,	" " B.

Hier zählt die XXI als ultimierter König 100 Points von jedem für den Spieler.

Man zählt nun die Points.

A. hat in ſeinen Stichen:

Coeurkönig, Coeurbube, Coeurdrei	$5 + 2 - 1 = 6$	Points,
Karokönig, Karoeins, Karodrei	$= 5$	"
Pikkönig, Pikſieben, Pikneun	$= 5$	"
Pikdame, Pikbube, Pikacht	$4 + 2 - 1 = 5$	"
Treffkönig, Treffſieben, Treffacht	$= 5$	"
Karodame, Karokaval, II	$4 + 3 - 1 = 6$	"
Coeurdame, XIX, XVII	$= 4$	"
Coeurkaval, XVI, XV	$= 3$	"
Pikkaval, Pikzehn, IV	$= 3$	"
Stat: Coeureins, =zwei, =vier	$= 1$	Point.

Summa: 43 Points.

B. zählt:

XXI, VI, X	= 5 Points,
XX, XII, I (Pagat)	= 5 "
XIV, XIII, III	= 1 Point,
XI, V (für Sküs), Treffzehn	= 1 "
IX, Treffkaval, Treffneun	= 3 Points,
VII, Treffdame, Treffbube	$4 + 2 - 1 = 5$ "

C. zählt:

Sküs, VIII, Karobube	$5 + 2 - 1 = 6$ "
Skat: XVIII, Karozwei, Karobier	= 1 "

Summa: 27 Points.

A. gewinnt deshalb für das doppelte Spiel von jedem: 200 Points,

" die vier Könige " " 100 "

für das Ultimieren des Königs (XXI) " " 100 "

Zusammen also von jedem: 400 Points.

Der Wert der Points wird vor dem Spiel vereinbart!

Das Königsruferpiel.

Zu dieser neueren Methode des Tarockspieles gehören vier Teilnehmer, welche sich zu gleicher Zeit aktiv am Spiel beteiligen. Gespielt wird mit 54 Blättern und zwar den 22 Tarock (inklusive des Sküs, welcher in dieser Spielmethode der höchste Trumpf ist, der also auch die XXI sticht) und in den roten Farben, Coeur und Karo: König, Dame, Kaval, Bube, As, Zwei, Drei und Vier; in den schwarzen Farben, Treff und Pik: König, Dame, Kaval, Bube, Zehn, Neun, Acht und Sieben.

Die Spielenden teilen sich in zwei Parteien, so daß je zwei und zwei zusammen spielen; jede Partei zählt nach Schluß des Spieles ihre Points zusammen.

Die Gesamtsumme der Points aller Karten beträgt 70. Gewonnen hat also die Partei, welche mindestens 36 Points erhält. Haben beide Parteien nur je 35 Points, so hat die dem Rufer und Gerufenen entgegengespielende Partei gewonnen. Der Wert der einzelnen Karten ist derselbe wie in den bereits angeführten Spielen, ebenso ist die Rechnung betreffs mehrerer in demselben Stich vorhandener Bilder dieselbe.

Bei Beginn des Spieles werden die Plätze derart verlost, daß man auf die vier den Sitzen entsprechenden Plätzen je ein Coeur, Pik, Treff und Tarock offen auf den Tisch legt. Jeder zieht hierauf ein Blatt aus vier ebensolchen verdeckten Blättern und nimmt den Platz ein, den seine gezogene Farbe bezeichnet. Wer den Tarockplatz erhält, gibt an. Abgehoben wird vis-à-vis. Die sechs obersten Karten werden in die Mitte des Tisches als Talon gelegt. Gegeben werden jedesmal sechs Blätter. Jeder erhält also

deren zwölf. Wenn einer gar keinen Tarock erhalten hat, so gibt der Geber die Karten noch einmal.

Gespielt kann nun werden: 1) der einfache Rufer; 2) das Solo; 3) der Dreier oder Einsteiger; 4) der Solodreier. Hat also Vorhand (der dem Geber zur Rechten sitzende Spieler) A. einen einfachen Rufer, so kann B. Solo spielen und so immer weiter treiben, ebenso können dies dann C. und D., wenn die Reihe an sie kommt.

Die Art und Weise des Spielens und Stechens, Farbebenennung u. s. w. ist, mit Ausnahme des Sküs, der hier der höchste Trumpf ist, dieselbe, wie bereits geschildert.

Kann man nicht weiter treiben, so paßt man.

Wer nun einen einfachen Rufer spielt, welchen man selbst bei nicht guten Karten riskieren kann, da man sich ja noch einen Mitspieler ruft, sagt: „Ich rufe“. Haben die andern kein höheres Spiel und passen, so ruft sich der Spieler denjenigen Farbenkönig, welcher am besten zu seiner Karte paßt, und der Inhaber desselben spielt nun mit dem Rufer.

Hierbei ist zu berücksichtigen, daß der Gerufene sich keineswegs als Inhaber des betreffenden Königs zu erkennen zu geben braucht, ja, es wäre dies sogar insofern ein großer Fehler, als er durch das möglichst lange Geheimhalten die Gegner veranlaßt, einer dem andern zu mißtrauen und daraus Vorteile zu ziehen.

Nach dem Rufen wird der Talon aufgedeckt, und der Spieler kann nun, je nachdem sie in seine Karten passen, die drei obersten oder drei untersten Karten desselben kaufen und drei beliebige Karten aus seiner Handkarte dafür (verdeckt) weglegen, die drei übrigen Blätter des Talons zählen für die Gegner.

Man muß versuchen, sich möglichst zu renoncieren, um etwaige Könige der Gegner stechen zu können, denn — gelingt es, alle vier Könige einzukheimen — so zählt dies für den betreffenden Spieler 2 Points extra.

Der einfache Rufer zählt 6 Points für und von jedem.

Die „Troule“ (Sküs, Pagat und XXI) und die „vier Könige“ sind Honneurs und zählen nur für die Partei, welche sie zusammen erbeutet, gleichviel, ob diese Partei das Spiel gewonnen oder verloren hat. Die Honneurs zählen 2 Points (s. oben) extra und werden also zum Spielgewinn hinzugezogen oder je nachdem abgezogen von demselben. Wird die Troule vorher angesagt, so zählt dieselbe 4 Points extra, ebenso die vier Könige. Das Fangen der XXI zählt ebenfalls 2 Points, ebenso das Abfangen des gerufenen Königs durch die Gegner. Das Ultimieren des „Pagat“ zählt 2, angesagt 4 Points (s. das Ultimieren in den vorhergehenden Beschreibungen). Ebenso das Ultimieren des gerufenen Königs.

Macht eine Partei alle 12 Stiche („Balat“), so wird das Spiel selbst nicht berechnet, sondern dies kostet dann bei gewöhnlichem Rufer 12 Points, alles andre aber — wie Honneurs, Ultimieren — zählt wie gewöhnlich.

Bei „Solo“ ruft der Spieler ebenfalls einen König, darf aber aus dem Talon nichts kaufen, und letzterer zählt für die Gegner. Liegt der gerufene König jedoch im Skat (Talon), so muß er gegen alle drei Teilnehmer spielen, doch darf er die drei Blätter, zu denen der König gehört, aus dem Talon zu den seinen zählen.

In der Regel spielt man „Solo“ nur, wenn man die „Troule“ und eine größere Anzahl Tarock, sowie lange Farben hat.

„Solo“ kostet 8 Points. Die Honneurs, Ultimierung und Fangen der XXI zählen 4, angesagt 8 Points besonders. Balat kostet 24, angesagt 48 Points. Der „Dreier“ wird nur bei schon sehr guten Karten, darunter wenigstens Sküs oder XXI, mehreren höheren Tarock und einem oder zwei Königen, riskiert. Man meldet ihn an, deckt den Talon auf, dem man die drei am besten passenden Karten entnimmt, und legt andre dafür in in seinen Skat. Hierauf spielt man allein gegen die andern drei. Das Spiel kostet 10 Points, Honneurs u. s. w., sowie Balat kostet alles wie bei Solo.

Der „Rufer aus der Hand“ oder „Dreier“ ist ein auf die Dümpierung der Gegner berechnetes Spiel, indem man einen König ruft, den man selbst in der Hand hat. Man spielt dasselbe bei leidlich guter, aber doch zweifelhafter Karte, indem man den gerufenen König möglichst bis zuletzt aufspart und so aus dem gegenseitigen Mißtrauen der andern drei Teilnehmer Vorteil zieht.

Das Spiel hat dieselbe Form wie der einfache Rufer und kostet ebensoviel.

Der „Solo=Dreier“ ist das höchste Spiel des Königsrufers und wird ohne Kaufen aus dem Talon gegen die drei Mitspieler, denen auch der Talon zufällt, gespielt. Hierzu ist natürlich ganz besonders gute Karte erforderlich — wenigstens Sküs und XXI und noch sechs bis acht höhere Tarock, sowie Farbenkönige — denn da, im ungünstigen Falle allein 10 bis 20 Points im Talon, der den Gegnern gehört, liegen können, so darf man nur ganz wenig Stiche abgeben.

Dieses Spiel kostet 20 Points, Honneurs u. s. w. 8, angesagt 16, Balat 48, angesagt 96 Points.

Da der Königsrufer von allen Tarock das leichteste ist, so läßt sich dasselbe unter Zuhilfenahme der vorhergehenden Beispiele und Berechnungstabellen leicht erlernen. (Mitgeteilt von Adolf Lippold in Leipzig.)

Mariage oder Sechsendsechzig.

Unter „Mariage“ ist hier König und Dame bez. Ober in der nämlichen Farbe verstanden. Die französische Piktettkarte oder die gewöhnliche deutsche Karte dient zum Spielen. Man hebt vor Beginn des Spieles ab, und wer das niedrigste Blatt hat, gibt entweder je zu zweien oder zu dreien, sechs Karten.

Die 13. Karte wird als Trumpf aufgeschlagen, die übrigen 19 Blätter werden als Talon (Kartenrest, Kaufkarten) auf den Tisch gelegt. Nach

jedem Stich zieht jeder ein neues Blatt von dem verdeckten Haufen ab, so daß beide Spieler immer sechs Karten in der Hand haben. Wer gestochen hat, nimmt immer zuerst ein neues Blatt ab.

Man spielt entweder um die Partie oder um Points. In letzterem Fall wird demjenigen, der am Ende der Partie die meisten Points in seinen Stichen und Meldungen hat, der Unterschied gutgeschrieben, im ersteren richtet sich der Gewinn nach der Mehrzahl der Augen in den Stichen. Die Rangordnung der Karten ist folgendermaßen:



Fig. 201.

Das As gilt elf, die Zehn, so viel wie sie besagt, der König vier, die Dame = Ober drei, der Bube = Unter zwei, der letzte Stich zehn. Somit macht ein Spiel 130 Points, davon muß der Gewinner über die Hälfte, mindestens 66 Points, haben; hat jeder Spieler 65, so bleibt die Partie unentschieden und die nächste wird doppelt gerechnet.

Mariage in der Hand gilt 20 Points; spielt man um Partien, so wird die gewöhnliche Mariage mit einer Marke besonders bezahlt. Mariage in Trumpf wird doppelt gerechnet.

As und Zehn in einer Farbe, L'Amour (die Liebchaft), gilt 30 Points oder eine Marke, Trumpf=L'Amour das Doppelte.

Wer die letzten sechs Stiche oder die Wäsche macht, gewinnt 20 Points oder eine Marke; nota bene er hat dies vor dem Aufnehmen der beiden letzten Blätter erklärt; macht er dann „Unterstiche“, so bezahlt er eben so viel, wie er sonst gewonnen hätte.

Die einfache Partie wird mit zwei, die doppelte, wenn der Gegner weniger als 33 zählt und dadurch „Matſch“ oder noch „im Schneider“ ist, mit vier Marken berechnet.

Es ist erlaubt, die Trumpf=Sieben gegen die höhere auf dem Tisch liegende Trumpfkarte einzutauschen; doch nur so lange, wie noch verdeckte Blätter auf dem Tisch liegen, und nicht eher, bis man einen Stich hat. Mariage kann auch, nachdem der erste Stich schon gemacht ist, angesagt werden. Ohne aufgelegten Trumpf wird im Verlauf der Partie die Farbe Trumpf, in der jemand zuerst Mariage ansagt. In diesem Fall braucht man noch keinen Stich gemacht zu haben, um eine schon durch das Geben in der Hand befindliche Mariage, oder sobald man eine solche erhält, anzufagen. Haben beide Spieler gleichzeitig eine Mariage aufzuweisen, so hat die Vorhand den Vorzug; insofern als ihre Mariage den Trumpf bestimmt und mit 40 Points oder zwei Marken gerechnet wird; die der Nachhand wird mit einer Marke oder 20 Points (wie eine gewöhnliche Mariage)

berechnet. Bei manchen Spielern darf die Trumpfmariage, sowie überhaupt jede Mariage nur angesagt werden, wenn man am Spiel ist.

Alle Meldungen müssen vorgezeigt, dürfen aber nur so lange gemacht werden, bis die erste der letzten sechs Karten, d. i. also nach Aufnahme des ganzen Talons, ausgespielt ist. Auch dann muß der Betreffende am Ausspielen sein und eine der beiden Mariagearten ausspielen. Solange noch Talonkarten da sind, ist man nicht verpflichtet, Farbe zu bekennen; doch kann der Fall schon früher eintreten, wenn der Talon von einem der Spieler geschlossen, gedeckt oder, wie man auch sagt, „das Buch zugemacht“, d. h. das weitere Abheben verboten wird. Der, welcher deckt, macht sich dadurch verbindlich, das Spiel oder die Partie mit den in der Hand befindlichen Blättern zu gewinnen, wobei aber nur die Augen der gemachten Stiche (und nicht der letzte Stich besonders) gerechnet werden. Gelingt es ihm nicht, so hat der Gegner gewonnen, wenn er auch noch so wenig Augen hat. Aber durch dieses Wagestück ist es am ehesten möglich, den Feind „Matsch“ zu machen, d. h. ihn nicht bis auf 33 Points kommen zu lassen.

Wird der Talon geschlossen, so kann der Gegner noch irgend eine Ansage melden, jedoch nur so lange, ehe der erste Stich gemacht ist.

Wer zwei Blätter abhebt, muß beim nächsten Mal pausieren, und wer zwei Blätter ansieht, muß das unterste liegen lassen, welches der andre unter den Kartenrest steckt; wird aber nicht bloß zum Vergnügen, sondern um Geld gespielt, so hat der gegen das Verbot Handelnde in beiden Fällen eine Marke zu zahlen.

Als, Zehner, König oder Dame pflegt man erst dann auszuspielen, wenn man entweder in dieser Farbe bereits L'Amour oder Mariage gehabt hat, oder wenn der Gegner das zur Ansage fehlende Blatt ausspielt; dann braucht man natürlich nicht mehr zurückzuhalten. Solange der eine schlechte (augenlose) Blätter spielt, sollte der andre seine wertlosen Blätter abzuwerfen suchen.

Man bleibt beim Ausspielen gern bei derselben Farbe, um den Gegner zu zwingen, mit Trumpf zu stechen oder gute Blätter zuzuerwerfen.

Mit Trümpfen muß man sehr sparsam umgehen, um nicht möglicherweise „gewaschen“ zu werden, denn man kann eher ein Spiel als die Wäsche verschmerzen, da die letzten 6 Stiche mit 30 Points (20 für die Wäsche und 10 für den letzten Stich) bezahlt werden.

Hat man wenig oder gar keine Trümpfe, aber Asse und Zehner in der Hand, so muß man diese in Sicherheit, d. h. unter seine gemachten Stiche zu bringen suchen, indem man selbst leere Blätter nimmt.

Ist zu befürchten, daß der Gegner die Wäsche machen könnte, so muß man seine wenigen Atouts besetzt halten, die Zehn mit einem, den König mit zwei kleineren, oder geht das nicht, wenigstens die Zählblätter, welche der Gegner ausspielt, abzustechen suchen. Es ist nötig, zu wissen, was gespielt, also heraus ist, um nicht falsch auf ein Blatt, das schon „liegt“, zu

spekulieren, und ein andres zu vergessen; es ist daher ratsam, um der „Wäsche“ zu entgehen, die Trümpfe, die ausgespielt sind, zu zählen.

Mariage zu dreien oder „Königspartie“ wird so gespielt, daß entweder nur zwei teilnehmen und der König, welcher das Kartengeben besorgt, immer mitgewinnt, oder indem man aus einer Whistkarte noch die vier Sechsen hinzunimmt, jedem der drei Spieler fünf Karten gibt, die 16. Karte als Trumpf aufdeckt und die übrigen 20 als Talon daneben legt. Im übrigen wird das Spiel wie bei zweien behandelt, nur daß die Meldungen von jedem der beiden Mitspieler bezahlt werden.

Bei der Mariage zu vieren oder „Kreuzmariage“ dagegen bedient man sich nur der gewöhnlichen Pikettkarte. Es spielen entweder bloß die zwei einander Gegenübersitzenden, oder es spielen alle vier Teilnehmer. Der durch die niedrigste Karte bestimmte Geber läßt in letzterem Fall rechts abheben und gibt zuerst dem ihm Gegenübersitzenden, dann dem Nachbar zur Linken, dann dem zur Rechten und zuletzt sich selbst, je zwei, zu acht Blättern. (Von dieser Art des Gebens rührt wohl auch der Name des Spieles her.) Die Vorhand sagt zuerst an, dann die andern links herum der Reihe nach, wobei jeder seine Meldungen von jedem der andern bezahlt erhält. Als „Wäsche“ werden die 5 letzten Stiche gerechnet und von jedem mit 8 Marken bezahlt. Wer in seinen Stichen die meisten Augen zählt, hat gewonnen. Da hier kein Talon aufliegt, so muß selbstverständlich gleich von Anfang an Farbe bedient oder gestochen werden. Wer daher gute Blätter in einer Nebensfarbe hat, muß Trumpf „fordern“, um die Stechfarten herauszubringen und die hohen Handkarten zu sichern.

Trumpf wird in der Kreuzmariage beim Geben durch die letzte Karte bestimmt.

Die Stiche müssen, um Streitigkeiten zu umgehen, so gesondert werden, daß man sich leicht überzeugen kann, ob Farbe bekannt oder verleugnet worden ist.

Schaffkopf.

Das beliebte deutsche Schaffkopfspiel ist aus dem Tarot — ursprünglich Trappolaspiel — entstanden. Es verdankt seinen Namen dem früheren Brauch, den Verlauf des Spieles durch auf den Tisch gezeichnete Striche, welche schließlich eine entfernte Ähnlichkeit mit einem Schaffkopf bekommen, zu markieren.

Der Schaffkopf wird auf sehr verschiedene Weise, jedoch stets mit deutschen Karten, und zwischen 3, 4, 6 und 8 Personen gespielt. Als höchste Trümpfe gelten bald nur die Unter (Wenzel), bald sämtliche Ober und Unter, bald nur Eichel- und Grünober. Man verwendet entweder die einfache Karte mit 32 Blättern oder eine doppelte Karte mit herausgenommenen Sieben und Achten. Die Teilnehmer spielen entweder in Kompanien oder jeder für sich.

I. Die ursprünglichste Art des Schafkopfes ist der wendische Schafkopf und wird von vier Personen, die in zwei durch das Loß zu bestimmende Kompanien zerfallen, mit 32 Blättern gespielt. Die vier Unter sind die höchsten Trümpfe (Wenzel) in folgender Ordnung: Eichel-, Grün-, Rot-, Schellenunter. Es existieren demnach jedesmal elf Trümpfe, nämlich die Trumpffarben und die drei andern Unter. Die Vorhand meldet zuerst an oder paßt 2c. Passen alle, so macht der höchste Wenzel Trumpf zum sogenannten „Zwangsspiel“. Die Farben gelten meist als gleichberechtigt; wer in einer Farbe fünf Karten hat, muß anmelden, und die Farbe wird Trumpf. Hat ein anderer ebenso viel Trümpfe, dann entscheidet die Zahl der Augen, wer zu spielen hat, wobei As elf, König, Ober, Unter je zehn, die andern nach ihrem Inhalt zählen; kann einer jedoch mehr als fünf Trümpfe ansagen, dann gelten diese. Für den Gewinn des Spieles entscheidet die Mehrheit der eingestochenen Augen, wobei As 11, König 4, Ober 3, Unter 2, unbeschadet ihrer Wenzeleigenschaft, und Zehner 10 Augen, die andern Karten nichts zählen. Mit 61 Augen ist das Spiel einfach, mit 91 doppelt gewonnen, was durch einen, beziehungsweise zwei Striche zu markieren ist.

Beispiel: Die Karten sind beim Geben in folgender Weise verteilt worden:

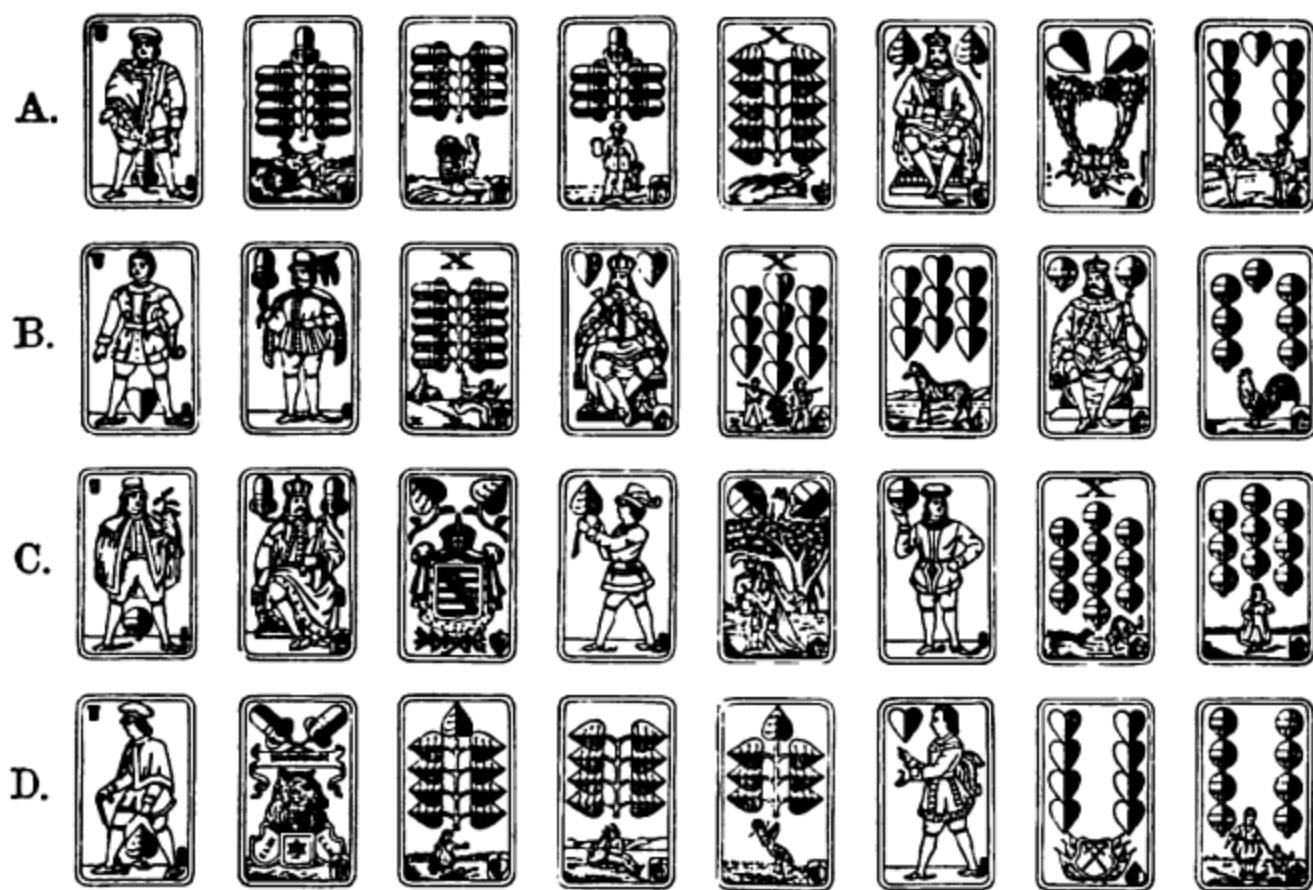


Fig. 202.

Da D. gegeben hat, müßte A. Trumpf machen, paßt aber, weil er nicht fünf Karten von einer Farbe, noch sonst derartige Karten hat, nach welchen er sich für eine bestimmte Farbe entscheiden könnte. Ebenso geht

es B. C. bestimmt daher Schellen als Trumpf. Die vier Spieler ordnen daher ihre Karten nun wie folgt:

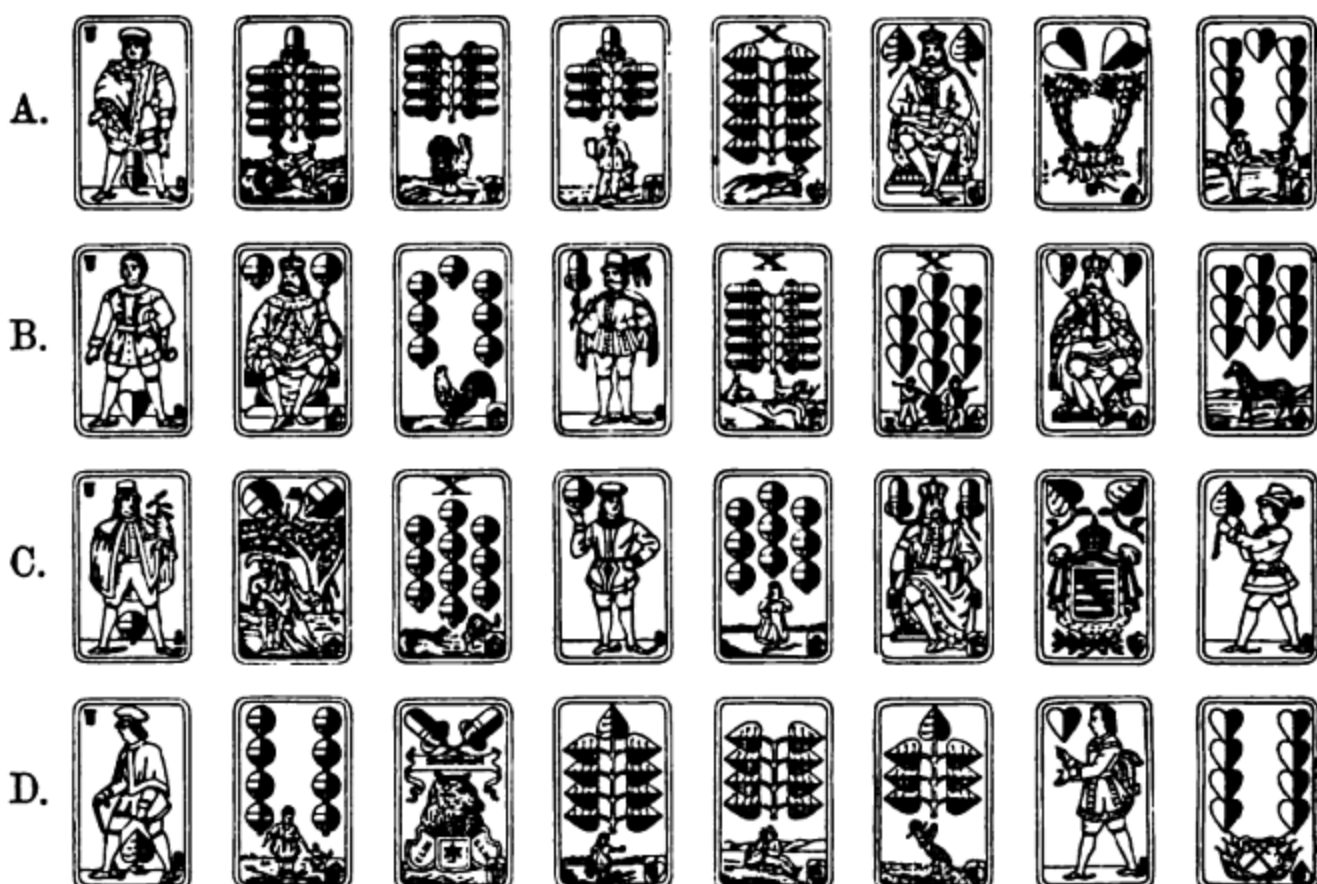


Fig. 203.

Das Spiel entwickelt sich folgendermaßen:

I. A. Rotas, B. Rotkönig, C. Eichelkönig, D. Rotacht.

Daraus, daß C. Eichelkönig abwirft, errät sein Partner, daß er 1) kein Rot hat und daß er 2) da er hohe Eichelkarte abgeworfen hat, auch kein weiteres Eichelblatt mehr hat. A. muß daher trachten, Eichel oder Rot zu spielen, um C. Gelegenheit zum Stechen zu geben.

II. A. Eichelneun, B. Eicheloher, C. Trumpf (Schellenzehn), D. Eichelas.

III. C. Grünas, D. Grünneun, A. Grünzehn, B. sticht mit Schellenkönig.

A. mußte Grünzehn hineinwerfen, um den Stich möglichst hoch zu machen, da er nicht wissen konnte, daß B. kein Grün hatte.

IV. B. Rotzehn, C. Trumpf (Schellenober), D. Grünunter, A. Eichelunter

B. spielt Rot aus, obgleich er weiß, daß C. keine mehr hat, um dem Gegner Trümpfe herauszulocken.

V. A. Eichelacht, B. Eichelzehn, C. Trumpf (Schellenas), D. Grünfieben.

A. weiß, daß C. keine Eichel mehr hat und spielt es daher wieder aus.

VI. C. Grünober, D. Grünacht, A. Grünkönig, B. Trumpf (Schellenfieben).

C. spielt nicht Trumpf, um in die Hinterhand zu kommen und gegen den noch im Spiel befindlichen höheren Rotunter gedeckt zu sein.

VII. B. Rotunter, C. Schellenneun, D. Schellenacht, A. Eichelseven.

VIII. B. Rotneun, C. Schellenunter, D. Rotober, A. Rotsieben.

Die Partei A.—C. hat mit 86 gewonnen.

II. Eine andre sehr beliebte Art des Schafkopfes wird unter vier oder unter drei (wobei einer mit dem „blinden“ spielt) mit doppelter Karte, aber ohne Sieben und Achten gespielt. Schellen ist immer Trumpf, Eichel- und nach ihm Grünober sind die höchsten Trümpfe, dann folgen die Wenzel, dann As, König, Ober, Behn, Neun. Da jede Karte doppelt vertreten ist, so gibt man stets der zuerst gespielten den Vorzug. Wenn ein gleichartiges Blatt auf ein andres fallen muß, so wird dies mit „brummen“ bezeichnet. Wer den Alten („Eichelober“) brummen läßt, muß hier und da Strafe zahlen. Wer vier Stiche macht, gewinnt einen Kopf, und zwar doppelt, wenn die Gegner keinen Stich haben (sogenannter „Jungfernkopf“). „Schwarz“, d. h. alle Stiche machen, gilt als Extrakopf, weniger als 61 Augen machen einen „Schneider“, gleich zwei Striche.

III. Eine dritte Art des Schafkopfes wird unter vier Personen vorgenommen, wobei jeder für sich — nicht um Augen, sondern um Stiche — spielt; gemeldet wird nicht, sondern Schellen ist (nebst den Wenzeln) immer Trumpf. Jeder Spieler muß zwei Stiche machen; für jeden Überstich bekommt er eine Marke; für jeden Unterstich zahlt er eine. Farbe muß bedient werden. Bei Renonce wird getrumpft und übergetrumpft. Wer Trumpf verleugnet, kann in der Folge keinen Stich auf Trumpf machen.

IV. Vierte Art wie I mit sechs Trümpfen, nämlich: Eichelober (der Alte), Grünober, Eichel-, Grün-, Rot-, Schellenunter.

V. Fünfte Art wie I mit acht Trümpfen: Eichel-, Grün-, Rot-, Schellenober und Eichel-, Grün-, Rot- und Schellenunter.

VI. Mit sechs Trümpfen (wie IV.); doch wird nicht angemeldet; Schellen ist beständig Trumpf. Der Inhaber des Eichelober (Alten), wenn er das Spiel nicht gewinnt, verliert außer dem Spiel selbst, in Gemeinschaft mit seinem Partner, 1 Point an die Gegner. Im übrigen wie I.

VII. Unter sechs Personen mit sechs Trümpfen (IV) und 36 Karten (indem die Sechsen hineingenommen werden). Je nach Verabredung wird angemeldet, oder Schellen ist beständiger Trumpf. Die Teilnehmer teilen sich in zwei Parteien.

VIII. Unter sechs Personen mit doppelter Karte, aus welcher die Achten und Sieben entfernt werden und mit zwölf Trümpfen. Schellen ist immer Trumpf. Die Mitspieler teilen sich in zwei Parteien. Es wird entweder um Stiche oder um Augen gespielt. (Vergl. II, dessen Regeln auch hier gelten.)

IX. Unter acht Personen in zwei Parteien mit drei Karten von 64 Blättern und 16 Trümpfen. Im übrigen wie I.

Piquet.

Dieses Spiel wird zwar von den Franzosen als ihre Erfindung zur Zeit Karls VI. in Anspruch genommen, aber es ist von deutscher Seite der Nachweis geliefert, daß Piquet früher mit deutschen, als mit französischen Karten gespielt wurde. Jedenfalls steht so viel fest, daß man sich zuerst der Trappolierkarte mit 36 Blättern bediente, die später von der französischen Karte mit 36 Blättern abgelöst wurde.

Die weite Verbreitung des Spieles spricht für den ihm innewohnenden Reiz, der in einer, die Aufmerksamkeit fortwährend fesselnden Reichhaltigkeit von immer wechselnden Zusammenstellungen besteht. Der Name (*le piquet*, Feldwache) deutet darauf hin, daß man fortwährend auf der Hut vor Überfällen sein müsse, weil oft ein kleiner Verstoß, selbst bei einer guten Karte, eine ungünstige Entscheidung herbeiführen kann.

Man benutzt die sogenannten Piquetkarten, d. h. die deutsche Karte ohne die Sechsen, oder die französische mit 32 Blättern, nämlich eine Whistkarte, worin die Zahlblätter von 2—6 einschließlich fehlen.

Wer im Beginn des Spieles beim Abheben das niedrigste Blatt hat, gibt zuerst, und zwar jedem Spieler 12 Karten, je zwei und zwei. Die überzähligen 8 bilden den Talon, 3 unten und 5 oben liegend, wovon sich die Vorhand wenigstens 3 nehmen muß, aber auch nach Belieben 4 oder 5 aufheben kann. Dem Geber steht der Anspruch auf den Rest des Talons zu, auch wenn die Vorhand nicht alle oberen Blätter genommen haben sollte; doch ist er nicht verpflichtet, mehr als 2 Blätter zu nehmen. (Man wird später sehen, wie wichtig diese Tauschfreiheit ist.)

In manchen Gegenden hat die Vorhand sowohl wie die Hinterhand unbedingte Tauschfreiheit, d. h. die Vorhand hat das Recht, von den oberen 5 Karten entweder alle oder so viel davon, wie ihm beliebt, auch gar keine, einzutauschen. Die Hinterhand hat dagegen das Recht, entweder sämtliche im Talon vorhandenen Karten (außer ihrem Talon von 3 Karten auch noch die von der Vorhand übrig gelassenen), oder so viel davon, als ihr beliebt, auch gar keine, einzutauschen. Die Karten werden von oben herunter genommen; läßt also die Vorhand 2 Karten übrig (tauscht nur 3 Karten ein), so muß die Hinterhand zunächst diese beiden nehmen, ehe sie zu ihrem Talon gelangen kann.

Die wegzulegenden Karten müssen *ecartiert* sein, ehe man die eingetauschten Karten besehen darf. Jeder Spieler hat aber das Recht, seinen Talon vollständig zu besehen. Wenn also beispielsweise die Vorhand 3 Karten eintauschen will, so *ecartiert* sie zuerst ihre 3 schlechten Karten, nimmt sodann ihren Talon mit den Worten: „ich lasse 2“ auf, behält die 3 oberen Karten und legt die beiden letzten (nachdem sie solche besehen) auf den Talon der Hinterhand. Diese *ecartiert* eine beliebige Zahl Karten (in dem vorliegenden Fall bis zu 5), nimmt die *ecartierte* Zahl vom Talon (mit den beiden überzähligen beginnend) und sieht sich den Rest an, den sie zu den andern von ihr *ecartierte* Karten legt.

Der Zweck des Spieles ist: möglichst viele Points zu machen. Dies geschieht entweder durch bloßes Ansagen oder durch Stechen.

Zuerst wird die größte Anzahl Blätter, die man in einer Farbe hat, auch wohl „Kummel“ genannt, angesagt. (Weil der Kummel unter Umständen ausschlaggebend ist, wird das Pifett bei uns auch „Kummel-spiel“ genannt.) Hat z. B. jemand die folgenden Karten:

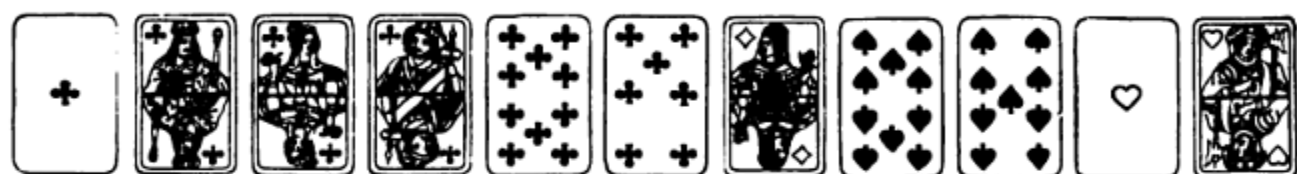


Fig. 204.

so hat er einen Kummel von sechs Blättern in Treff und zählt 6 Points; der Gegner, der vielleicht einen Kummel von fünf Blättern in einer andern Farbe hat, ist durch den größeren Kummel geschlagen worden und kann nicht für den Kummel rechnen. Die Vorhand sagt zuerst an; hat aber der Geber einen größeren Kummel, so gilt natürlich dieser. Ist die Zahl der Blätter bei beiden Spielern gleich, so entscheidet die Mehrzahl der Points oder Augen; sind auch diese auf beiden Seiten gleich, so gilt der Kummel nichts, d. h. keiner der beiden Spieler zählt ihn für sich. Das As zählt hier elf, jede Figur zehn, die Zahlblätter haben ihren Nennwert. Die erhaltene Summe bestimmt in diesem Fall nur den Vorzug des Kummels und hat nichts mit den anzurechnenden Points zu thun.

Nach dem Kummel werden die „Folgen“ oder „Sequenzen“ angesagt, d. i. die Aufeinanderfolge mehrerer Karten derselben Farbe, z. B. As, König, Dame, oder König, Dame, Bube, Zehn, oder Dame, Bube, Zehn u. s. w. Hier kann es Terzen, Quarten, Quinten, Sexten u. s. w. geben. König, Dame, Bube, Zehn, Neun wären demnach eine Quint, As, König, Dame eine Terz u. s. w. Man benennt die Sequenz immer nach dem höchsten Blatt, z. B. eine Terz vom König, eine Quart von der Dame, eine Quint vom Buben, je nachdem man König, Dame, Bube, oder Dame, Bube Zehn, Neun, oder Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben hat. Fängt die Sequenz mit der höchsten Stichkarte, dem As, an, so wird ihr das Wort „Major“ angehängt, z. B. Terzmajor, d. i. As, König, Dame, Quintmajor, d. i. As, König, Dame, Bube, Zehn u. s. w. Wie beim Kummel, darf auch bei den Sequenzen nur derjenige seine Points anrechnen, der seinen Gegner zu überbieten vermag, und hierbei ist der Rang der Sequenz entscheidend, d. h. ein Quint geht über eine Quart, diese über eine Terz. Wenn beide Spieler Sequenzen von demselben Rang haben, so entscheidet der Name der Sequenz; demnach geht eine Terzmajor über eine Terz vom König, eine Quart vom König über eine Quart von der Dame. Sind beide Sequenzen auch dem Namen nach gleich, so gelten sie nichts, d. h. zählen für niemand; derjenige aber, welcher die höhere Sequenz bieten konnte und diese demgemäß zählen darf, kann

auch noch weitere Sequenzen — wenn er dergleichen hat — mit zählen, selbst wenn dieselben geringer wären als die geschlagene gegnerische. Hierbei zählt eine Terz 3, eine Quart 4, eine Quint aber 15, eine Sext 16, eine Sept 17.

Schließlich werden noch die „Gedritten“ oder „Gevierten“, drei oder vier Karten derselben Art, „Kunststücke“ genannt, berechnet. Es wird hier ebenso wie beim Rummel und den Sequenzen überboten; jedes Geviert geht über jedes Gedritt, auch dann, wenn jenes von niedrigerem Rang ist; 4 Buben gehen über 3 As, 3 As über 3 Könige, 4 Damen über 4 Buben. Der Rang ist ausschlaggebend. Wer überboten hat, darf sich wie bei der Sequenz auch die niedrigeren Kunststücke anrechnen, die er noch in seiner Karte hat. Ein Gedritt wird mit 3, ein Geviert mit 14 Points berechnet. Von der Neun ab, diese einschließend, haben die Kunststücke keinen Wert.

Rummel, Sequenz und Kunststück werden hintereinander angesagt, in der eben aufgestellten Reihe: Die eine Gattung schließt die andre nicht aus, doch zählt Rummel vor allen andern, eine Sequenz vor Kunststücken. Dies kann sowohl bei Beendigung der Partie wie bei einem Neunziger von Wichtigkeit sein. Gesezt den Fall, beide Parteien stehen dem Gewinn der Partie sehr nahe. Der eine behält den Rummel und sagt sich damit aus, der andre mag nun Sequenzen und Kunststücke haben, welche ihn die Partie in viel stärkerem Maß gewinnen machen würden, er kann sie aber nicht mehr zur Geltung bringen. Ebenso kann ein Spieler einen Neunziger mit Rummel und Sequenzen erreichen, ehe sein Gegner seine etwaigen Kunststücke zur Geltung zu bringen vermag. Wenn jemand schon vor dem Ausspielen durch bloßes Ansagen bis zu 30 Points zählt, bevor sein Gegner einen Point zählt, so hat er einen „Neunziger“ oder „Repit“, d. h. er sagt in demselben Augenblick, wo er 30 zählen könnte, gleich 90 und zählt dann mit 91 weiter. Kommt er nicht durch bloßes Ansagen, sondern erst mit Hilfe von Stichen bis zu 30, aber doch noch früher, ehe der andre einen Point hat, so nennt man dies einen „Sechziger“ oder „Bit“, d. h. man zählt statt 30 gleich 60 und dann mit 61 weiter. (Nur die Vorhand kann einen Sechziger machen, weil sie ausspielt und solange dabei bleiben kann, bis sie 30 erreicht; hat aber der Gegner das Ausspielen, so zählt er schon dadurch einen Point und macht somit den Sechziger unmöglich. Überhaupt muß festgehalten werden, daß Sechziger und Neunziger nur dann möglich sind, wenn der Gegner bisher durchaus noch nichts gezählt hat, also weder ausgespielt (womit er „eins“ zählt), noch irgend etwas zur Geltung gebracht hat, (Rummel, Sequenz, Kunststück), ehe der andre bis zu 30 gelangt. (Vergl. die Ordnung des Ansagens.)

Nach so geschehener Ansage spielt die Vorhand aus und rechnet sich einen Point zu derjenigen, die sie schon durch Ansagen erhalten hatte, ebenfalls für jeden gemachten Stich und für jede ausgespielte Karte einen Point. So macht es auch der Gegner, so oft er ans Ausspielen und zum Stechen kommt.

Angenommen, A. hätte die Vorhand, und die Karten lägen folgendermaßen:

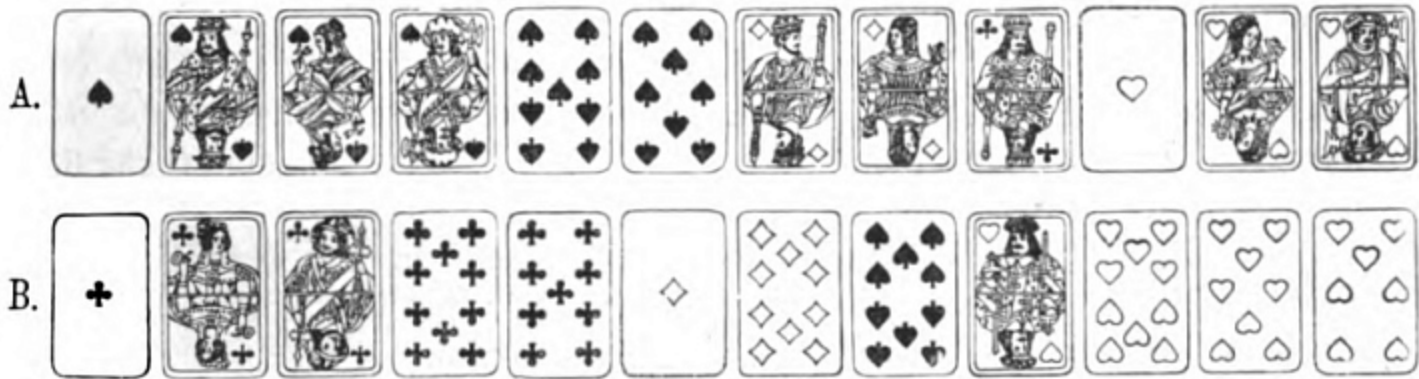


Fig. 205.

so würde A. zählen zuerst einen Kummel von sechs Blatt in Pik = 16; B. hat nur fünf Blatt. Ferner zählt A. eine Quartmajor, ebenfalls in Pik = 4; folglich gilt die einfache Quart von B. in Treff nichts. Endlich will A. drei Könige und drei Damen zählen, dem stehen aber bei B. vier Zehnen = 14 gegenüber. A. rechnet also zusammen $16 + 4 = 20$, während B. auf 14 steht. A. spielt aus: Pikas, indem er sagt: 21, B. gibt Pikzehn zu; A. spielt nun mit 22 Pikkönig aus, mit 23 Pikdame u., bis mit 26 Pikacht und B. wirft nach und nach zu: Coeursieben, Coeuracht, Karozehn, Treffneun, Treffzehn. A. spielt weiter mit 27 Coeurbube, welchen B. mit Coeurkönig nimmt, wobei auch er zählt und zwar 15. B. spielt weiter mit 16 Treffas und läßt darauf, da der König von A. zugegeben wird, Treffdame mit 17 folgen, Treffbube mit 18 u. s. w.

Hätten die Karten aber folgendermaßen gelegen:

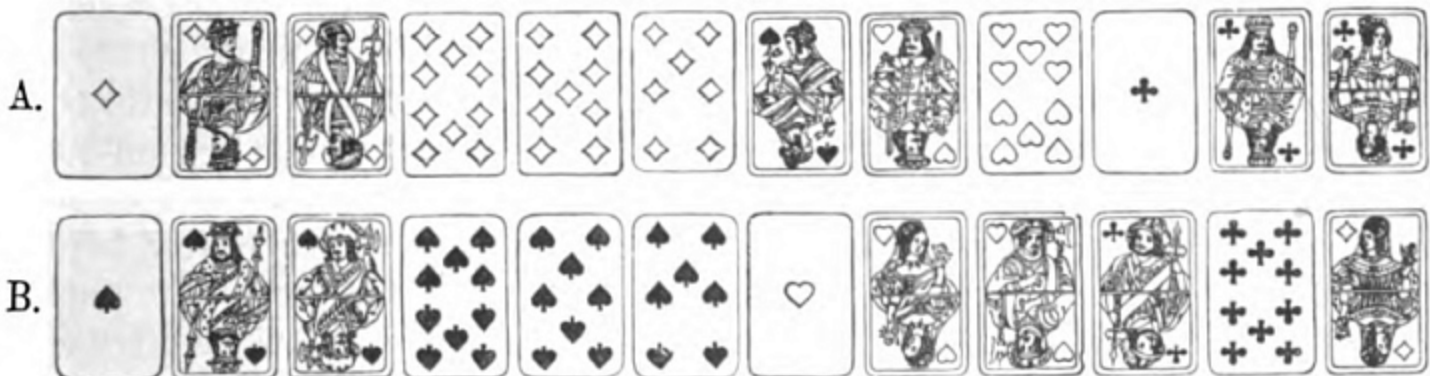


Fig. 206.

so würde die Vorhand A. zuerst einen Kummel von sechs Blatt angemeldet haben = 16. B. hat auch sechs Blatt; diese zählen aber nur 56 (Zehn und Bilder = 10, As = 11, die übrigen nach ihrem Wert), während die sechs Blatt der Vorhand 57 zählen. Dieselben gelten also 16. Ferner meldet A. eine Terzmajor an in Treff und eine gewöhnliche Terz in Karo und endlich drei Könige, welche besser sind als die drei Buben von B. A. zählt also zusammen $16 + 3 + 3 + 3 = 25$. Er spielt nun vom Karoas an aus

und beginnt mit 26 zu zählen, König 27, Bube 28, Zehn 29, Neun 60, da der Gegner noch nichts angemeldet hat. Hätte B. vielleicht eine Quart gehabt und dadurch 4 gezählt, so hätte A. nicht von 29 auf 60 zählen können.

Im andern Fall, hätte A. zu seinen sechs Blatt vielleicht an Stelle der Pikdame noch die Karodame gehabt, so hätte er eine Sextmajor gehabt und somit — da der Gegner nichts gemeldet hat — von 29 gleich auf 90 weiter gezählt.

Aus dem ersten Beispiel ist ersichtlich, daß ein und derselbe Stich zu zwei Points Veranlassung geben kann: einen für den Ausspieler und einen für den Gegner, wenn dieser den Stich nimmt.

Es wird immer laut gezählt und immer Farbe bekannt, so lange man dieselbe besitzt, andernfalls bedient man nach Belieben. Da es im Pitett keine Trumpfkarte gibt, so können die niedrigsten Blätter nur von den höheren in derselben Farbe gestochen werden.

Der letzte Stich gilt gewöhnlich zwei Points, manchmal auch drei oder auch nur einen, je nach Übereinkunft. Wer die Dese, d. h. über sechs Stiche hat, zählt dafür zehn; hat jeder Spieler sechs Stiche, so zählt keiner etwas, aber bei der nächsten Taille zählt die Dese doppelt so hoch, und sollte wieder Gleichheit der Stiche eintreten, so zählt sie bei der folgenden Taille dreifach, also 10, 20, 30 u. s. w. Macht einer alle Stiche, so rechnet er zu den bis zum letzten Stich gemachten Points noch 40; nämlich 10 für die Dese und 30 für den „Matsch“.

Wenn man die Partie zu 100 oder 101 ausspielt, so rechnet man gewöhnlich den Neunziger für eine Extrapartie, welche die angefangene nicht beeinflusst, also auch nicht weiter zählt. Es wird darum auch gar nicht ausgespielt, sondern sowie einer aus der Hand 30 meldet, hat er — je nach Übereinkunft — eine einfache oder doppelte Partie gewonnen. Einen Neunziger kann nicht bloß die Vorhand, sondern auch die Hinterhand machen, denn wenn der Geber den Gegner so lange mit „nicht gut“ zu überbieten im stand ist, bis der erstere 30 aus der Hand zählt, so hat er auch den Neunziger gewonnen, und so selten ein Neunziger ist, so kommt er doch bei der Hinterhand häufiger als bei der Vorhand vor, weil sich letztere durch das Weglegen von fünf Blättern leichter ein gutes Spiel verderben kann, als jene durch das Abwerfen von dreien, und deshalb ist die Tauschfreiheit wichtig.

Wo man den Neunziger für eine doppelte Partie rechnet, pflegt man den Sechziger für eine besondere einfache Partie gelten zu lassen. In der Regel aber wird der Sechziger zu den schon angeschriebenen Spielen gerechnet.

Nach Beendigung des Spiels wird jedesmal aufgeschrieben, wie viel der einzelne gezählt hat.

Eine Partie ist entweder mit 100 oder mit 150 oder mit 300 Points zu Ende, je nach Verabredung. Manche Spieler zählen ihre Points ununterbrochen weiter und ziehen alsdann, nach beendetem Spiel, die kleinere

Summe von der größeren ab: die Differenz ist der Verlust, welchen derjenige, der die wenigsten Points hatte, an seinen Gegner auszahlt.

Man ordne die aufgehobenen Karten aufs genaueste; jede Farbe für sich und die einzelnen Blätter derselben nach ihrer Folgenreihe.

Beim Ablegen nimmt man zuerst Rücksicht auf den Kummel und legt darum womöglich nichts von der Farbe, worin man die meisten Blätter hat, ab. Doch soll man sich auch eine gute Sequenz erhalten und Blätter, die zu Kunststücken dienen, ebenfalls nicht voreilig abwerfen; da sich das nicht leicht vereinigen läßt, so muß man systematisch verfahren und von dem Kummel absehen, wenn man nicht zugleich auf eine gute Sequenz rechnen kann und vielleicht andre gute Blätter ablegen müßte. Hat man etwa mehrere Terzen und einen sehr zerstreuten Kummel von fünf Blättern, so ist es nicht ratsam, die Terzen zu zerstören, um den Kummel zu erhalten, denn das vierte und fünfte Blatt zu den Terzen hinzugekauft, würde mehr Vorteil bringen als eine Verstärkung des Kummels.

Wer in zwei Farben gleich viel Blätter hat, behält nur die, worin man eine bessere Sequenz erwarten kann.

Da Kunststücke rasch vorwärts bringen, so sucht jeder drei gleiche Blätter von der Zehn aufwärts zu behalten.

Hat der Spieler nichts zu verlieren, so nimmt er alle fünf Kaufblätter. Nicht nur, daß die liegen gelassenen Karten sehr vorteilhaft sein können, sondern man überläßt auch in der Vorhand oft der Hinterhand solche, die das eigne Spiel verderben. Bei guten Handkarten unterläßt man solchen Tausch. Es kommt dabei immer das jedesmalige Verhältniß als Spieler in Betracht, denn „die Vorhand“ kann, wenn sie gute Karten hat, eher eine ganze Farbe ablegen, als „die Hinterhand“, in der ein besetzter König oder eine zweimal besetzte Dame sehr wichtig werden können.

Wenn zum Ausmachen eines Spiels nur noch wenige Points fehlen, so ist vor allem auf einen guten Kummel zu achten, da die Ansage desselben den übrigen vorangeht und in diesem Fall alle Sequenzen und Kunststücke nichts mehr helfen.

Wenige Spiele haben so viele und verschiedenartige Regeln wie Pifett. Wir geben hier die allgemein üblichen:

Das unterste Blatt darf weder der Abheber noch der Geber bei Strafe des Neumischens besehen.

Ein umgekehrt liegendes Blatt ist anzunehmen, wenn nicht vorher das Gegenteil ausgemacht ist.

Hat der Geber ein Blatt zu wenig oder zu viel bekommen, so bestimmt die Vorhand, ob gespielt oder noch einmal gegeben werden soll. Im ersten Fall hat der Betreffende ein Blatt mehr zu kaufen, als wegzulegen, im zweiten findet das Umgekehrte statt. Ist die Karte der Vorhand unrichtig, so hat sie vor dem Aufnehmen der Kaufblätter dem Gegner die notwendige Berichtigung laut anzuzeigen, widrigenfalls derselbe verlangen kann, daß neu gegeben wird.

Stellt sich erst während des Spiels heraus, daß einer mehr Blätter hat, so steht nur dem Gegner das Recht zu, seine Points zu zählen; dasselbe gilt beim Über- und Verkaufen.

Hat jemand sich beim Ansagen geirrt, und dies wird erst während des Spiels bemerkt, so gilt auch das nichts, was er wirklich hat, die Strafe unterbleibt aber, wenn der Irrtum noch vor dem Ausspielen berichtigt wird.

Wer Farbe verleugnet, kann darin keinen Stich mehr machen und der Gegner zählt, sobald er es entdeckt, fünf Points mehr.

Ein ausgespieltes oder zugegebenes Blatt darf nicht wieder aufgenommen werden, es wäre denn, um mit der richtigen Farbe zu bedienen.

Wenn jemand glaubt, keinen Stich mehr zu machen und die Karten auf den Tisch wirft, so darf er sie nicht wieder aufnehmen, wenn er auch seinen Irrtum gleich darauf einsieht, und der Gegner zählt die Stiche für sich. Hier und da ist es jedoch gestattet, das Spiel noch fortzusetzen, wenn die Karten mit den auf dem Tisch liegenden noch nicht vermengt sind.

Hat ein Spieler, der in der Meinung, er sei aus, die Karten auf den Tisch gelegt, sich verzählt, so gewinnt der Gegner die Partie, wenn er auch noch so wenig Augen hat.

Wer bereits weggelegt und die Kaufkarten angesehen, darf nichts mehr ändern, weder Blätter zurücknehmen, noch mehr kaufen.

Wer zuerst 100 oder 101 zählt, hat natürlich gewonnen, d. h. derjenige, welcher zuerst diese Zahl erreicht, nicht aber, wer sie zuerst aussagt; denn es kann vorkommen, daß der Gewinner es nur versäumt hat, die gewonnenen Points zusammenzuzählen. — Wenn es für beide Spieler nur noch weniger Augen bedarf, um sich auszuspielen, so dürfen die Karten von demjenigen, der bereits sieben Stiche hat und mit der schon gesicherten Lese „aus sein“ würde, doch nicht weggeworfen werden, denn man darf die Lese erst zählen, wenn alle zwölf Karten gespielt sind. Der Grund wird aus folgendem klar werden. Es zählt beispielsweise der eine 99, der andre, welcher am Spiel ist, 90, und dieser hätte bereits sieben Stiche gemacht, so würde er nun freilich mit der Lese aus sein, aber noch haben beide Spieler Karten in der Hand, und es darf nur ein Blatt ausgespielt werden, welches der Gegner stechen kann, so hat dieser 100 und somit die Partie gewonnen.

Das Auszählen geschieht mit Stichen durch Ausspielen, durch Stechen, durch den letzten Stich und durch die Lese. Kommt der, welcher den letzten Stich macht, dadurch bis 100, so hat er die Partie gewonnen und nicht der Gegner, der es vielleicht durch die Lese ebenfalls bis 100 gebracht hätte.

Obwohl bei dem Pikettspiel thatsächlich nur zwei Personen spielen, so kann sich doch ein Dritter und selbst ein Vierter daran beteiligen. Solche Teilnehmer heißen „Könige“ und geben nur Zuschauer ab, gewinnen aber immer mit, so daß der Verlierende bei einem König doppelt, bei zweien dreifach bezahlen muß.

Bei drei Personen nimmt man drei verschiedene Karten, mischt und läßt ziehen. Die, welche die niedrigen Karten gezogen haben, spielen; der

mit der niedrigsten gibt, der das höchste Blatt hat, ist König. Bei vier Personen wird es ebenso gehalten, nur daß durch die höheren Karten zwei Könige bestimmt werden. Wenn die erste Partie zu Ende ist, so wird derjenige König, welcher die Partie verloren, nach der zweiten aber der, welcher die erste gewonnen hat. Somit besteht eine Tour aus drei Partien, wonach es jedem freisteht, aufzuhören. Bei vier Spielern machen sechs Partien eine Tour, es wird also jeder zweimal König.

Wird mit einem oder gar mit zwei Königen gespielt, so bezahlt man den Neunziger nicht besonders, weil man sonst aus dem Pikett ein Glücksspiel machen würde, sondern die Partie wird bloß durch ihn gewonnen.

Pikett kann auch unter vier Personen gespielt werden, die sämtlich daran thätigen Anteil nehmen:

1. Jeder Spieler erhält acht Karten. Folglich gibt es kein Écartieren.

2. Die beiden gegenüberstehenden Spieler sind Partner. Doch zählen Rummel, Sequenzen und Kunststücke für jeden Einzelnen, so daß nicht etwa drei Buben bei dem einen und ein Bube bei dem andern Partner 14 Buben geben.

3. Der Rummel wird angesagt, der Reihe nach. Wo er verbleibt, da zählt er für die betr. Partei. Ein Rummel von weniger als 30 zählt überhaupt nicht.

4. Sequenzen und Kunststücke zählen in gleicher Weise.

5. Zählt eine Partie 20 vor dem Ausspielen, so ist es ein Neunziger. Erreicht sie 20 mit Hilfe von Stichen im Spiel, so ist es ein Sechziger, doch in beiden Fällen ist Bedingung, daß die Gegner noch nichts gezählt haben.

6. Bleibt ein Spieler Meister in einer Sequenz, so kann sein Partner auch noch geringe Sequenzen mitzählen. Ebenso bei Kunststücken.

7. Die Partner zählen ihre Points zusammen.

Man spielt auch Pikett zu Vieren, wobei jeder auf eigene Rechnung spielt. Wer in der ersten Partie die meisten Points zählt, scheidet aus. Die drei Andern spielen weiter mit je zehn Karten und zwei Karten Talon, den der Kartengeber austauschen kann. Wer da die meisten Points hat, scheidet wiederum aus, worauf die beiden letzten Spieler ein gewöhnliches Pikett machen. Wer da unterliegt, bezahlt „die ganze Beche“.

Écarté.

Dieses Spiel, französischen Ursprungs, welches erst in den zwanziger Jahren unseres Jahrhunderts in Aufnahme kam, wird von zwei Personen mit zwei Spielen und zwar der Pikettkarte (32 Blätter) gespielt. Man mischt, hebt ab und zieht; wer die höchste Karte hat, gibt. Die Reihenfolge der Blätter ist: König, Dame, Bube, As, Zehn, Neun, Acht, Sieben.

Jeder Spieler erhält fünf Karten, die auf einmal, einzeln, oder in zwei Würfen zu zwei und drei Karten gegeben werden; das erste Blatt

wird umgeschlagen und macht Trumpf. Die übriggebliebenen Karten (den Talon) legt man daneben zur Rechten. Hat einer zu viel oder zu wenig Karten bekommen, und wird der Fehler bemerkt, ehe noch die Karten von beiden Seiten besichtigt wurden, so kann man ihn sofort berichtigen. Ebenso, wenn der Gegner beim Empfang der Tauschkarten bemerkt, daß er nicht die richtige Zahl bekommen hat. Sind aber die Karten gesehen worden, so kann die Vorhand, wenn der Geber eine oder zwei Karten zu wenig hat, diesen ein oder zwei Blätter vom Talon nehmen lassen oder das Spiel zusammenwerfen, worauf der andre gibt. Dieses Recht steht der Vorhand auch zu, wenn der Geber eine Karte zu viel hat und sie ihn nicht ein Blatt verdeckt aus dem Spiel ziehen und unbesehen wegwerfen lassen (ecartieren) will.

Es handelt sich beim *Ecarté* darum, drei Stiche zu machen; Farbe muß bekannt werden, doch steht es frei, zu trumpsfen oder eine beliebige Karte abzuwerfen, wenn man die gespielte Farbe nicht hat. Wer den Stich nimmt, spielt aus. Glaubt die Vorhand nicht, mit der Handkarte drei Stiche zu machen, so sagt sie: „Ich proponiere“, nämlich eine oder mehrere der in Händen befindlichen Karten wegzulegen (zu ecartieren, daher der Name des Spieles). Will der Geber darauf eingehen, so fragt er: „Wie viel?“ und gibt dem Gegner ebensoviel Karten, wie derselbe als zu wertlos zuvor in gleicher Anzahl ecartiert haben muß. Ebenso macht es der Fragende, der, nachdem er der Vorhand gegeben, dann sich selbst die laut genannte Zahl vom Talon nimmt. Man kann alle fünf Blätter tauschen, in welchem Fall die Frage des Gebers mit „*Paket*“ beantwortet wird. Dieses *Ecartieren* kann mehrmals wiederholt werden, doch braucht der Geber gleich anfänglich oder im weiteren Verlauf nicht darauf einzugehen, was er durch: „Spielen Sie!“ ausdrückt. Will aber die Vorhand nicht wechseln, so darf es auch der Geber nicht thun. Kommt dieser der fortgesetzten Proposition voreilig mit der Frage entgegen, ohne die Stärke des Talons geprüft zu haben, so kann der Fall eintreten, daß nicht mehr genug Karten vorhanden sind, um die Forderung zu befriedigen. Es bleibt dann nichts andres übrig, als die bei dem letzten *Ecart* zu viel weggeworfenen Blätter wiederaufzunehmen. Die Trumpfkarte muß, als nicht zum Talon gehörig, unter allen Umständen liegen bleiben. Die weggelegten Karten dürfen nicht wieder angesehen werden; geschieht es dennoch, so hat der Gegner das Recht, zu verlangen, daß der andre mit offenen Karten spiele.

Hat die Vorhand den Trumpfkönig in der Karte, so legt sie, ehe sie ausspielt, einen Point an; hat ihn der Geber, so braucht er es erst beim Zugeben des ersten Stiches zu thun, was, wenn z. B. die Dame angespielt wird, für die Hinterhand von großem Vorteil ist.

Wer drei Stiche macht, hat gewonnen und legt einen Point an; wer alle Stiche macht, hat eine Böle (die Wäsche, den *Austich*) und markiert zwei Points. Das Höchste, was man in einem Spiel anlegen kann, sind drei Points, wenn man nämlich auch den Trumpfkönig hat (die große Böle).

Wenn der Geber die Proposition verweigert und nicht drei Stiche macht, so legt die Vorhand zwei Points an. Dasselbe thut der Geber, wenn er gewinnt und die Vorhand nicht proponierte. Die Böle markiert in diesem Fall drei; hat aber der Gewinner bereits den König markiert, so steht es ihm nur zu, zwei Points zu vermerken, da in einem Spiel überhaupt nicht mehr als drei angelegt werden dürfen. Mit fünf Points ist die Partie zu Ende.

Die Strafe für das Nichtproponieren oder Verweigern in der eben beschriebenen Weise gilt nur für das erste Mal. Ist einmal ecartiert worden, so hat ein ferneres Nichtproponieren oder Verweigern keinen weiteren Einfluß auf das Markieren.

Man braucht nur vier Marken, da man den letzten Point bloß ansagt. Wer in der ganzen Tour keinen Point hat, ist Matsch. Über die Geltung desselben, wie über den Einsatz einigen sich die Spieler vor Beginn der Partie.

Das Spiel ist übrigens so einfach, daß es recht rasch gespielt werden muß, um das Interesse nicht bald erkalten zu lassen, und wenn es sich auch zum Teil den Hasardspielen nähert und wie diese meist hoch gespielt wird, so ist doch die Berechnung nicht ausgeschlossen. Es läßt sich mit der richtigen Überlegung ein Spiel auch ohne eine durchaus gute Karte gewinnen.

Da man nie mit Sicherheit auf die Karte des Gegners einen Schluß ziehen kann, weil uns derselbe irre zu führen sucht, wie wir es auch mit ihm vorhaben, so wird man gut thun, die folgenden allgemeinen Spielregeln zu beherzigen:

Hat man einen Trumpf, einen König und eine Dame mit den beiden in der letzten Farbe darauf folgenden Karten (eine Sequenz), so spiele man die Dame aus; denn wenn sie mit dem König gestochen wird, so sind die beiden übrigen Blätter frei, und man kann sowohl in dieser Farbe wie mit dem König oder mit dem Atout wieder an den Stich kommen.

Hat man ein hohes Atout und einen König mit drei Blättern in gleicher Farbe, so fängt man mit dem Atout an.

Hat man ein kleines Atout, einen König mit zwei Blättern von seiner Farbe und ein kleines Blatt von einer dritten Farbe, so spiele man den König an, und wenn man mit Atout wieder an den Stich kommt, wieder die gleiche Farbe nach.

Hat man zwei Atouts, Bube und As, von gleicher Farbe und noch einen Buben, so spiele man den besetzten Buben; macht man den Stich damit und die Atouts sind hoch, so spiele man sie nach, vorausgesetzt, daß der Gegner nicht den König hat.

Hat man zwei Atouts und drei Blätter von gleicher Farbe, so hält man die Atouts zurück.

Hat man einen König von einer Farbe allein und von einer andern Farbe einen besetzten König und eine besetzte Dame, so beginne man mit dieser letzteren.

Bei einer Sequenz (Folge) von drei Atouts spielt man, um den Gegner irre zu führen, das niedrigste Blatt davon an.

Hat man zwei Stiche gemacht und noch die Dame vom Atout und zwei kleine Atouts, so spielt man einen der letzteren aus, um sich mit der Dame den dritten Stich zu sichern; denn wenn man die Dame anspielt und der Gegner hätte den König, so könnte es leicht kommen, daß man auf alle drei Atouts keinen einzigen Stich macht.

Es kann mitunter ein Fehler sein, wenn man den König beim Ausspielen markiert. Hat man z. B. bereits drei Points markiert und der Geber verweigert das Ecartieren, oder der Gegner spielt als Vorhand aus, ohne zu proponieren, so verliert er in beiden Fällen zwei Points, wenn er nicht drei Stiche macht. Dies kann man aber leicht bewirken, indem man durch Verschweigen des Königs sein Spiel maskiert, weil der Gegner durch diese List verführt werden kann, sein Atout auszuspielen und so in Nachteil zu kommen.

Besigue.

Besigue ist ein Gemisch von Mariage und Franzeseß mit verschiedenen Modifikationen. Es wird meistens unter zwei Personen mit zwei oder auch drei Paketen Pikettkarten gespielt.

Um das erste Kartengeben wird abgehoben; wer die niedrigste Karte abhebt, gibt. Für das fernere Kartengeben entscheidet der letzte Stich. Der Geber mischt die zwei oder drei Pakete gehörig untereinander, gibt seinem Gegner und sich selbst je acht Karten und macht Trumpf. Der verbleibende Talon von 48, beziehungsweise 80 Karten (einschließlich aufgeworfenem Trumpf) wird mitten auf den Tisch gelegt und, wie bei Mariage, Franzeseß u. s. w., nach jedem Stich abgehoben. Solange der Talon dauert, braucht Farbe nicht bekannt zu werden.

Die Karten sind von oben herunter: As, Zehn, König, Dame, Bube, Neun, Acht, Sieben. Da aber im Spiel von jeder Karte zwei (beziehungsweise drei) Exemplare vorhanden sind, so gilt die Regel, daß die ausgespielte Karte höher ist, als die zugegebene. Wenn ich also z. B. Pikas ausspiele und mein Gegner muß mir (nach abgehobenem Talon oder weil es seine Karte so mit sich bringt) ein Pikas zugeben, so nehme ich den Stich. Trumpf hat dieselbe Eigenschaft wie bei allen andern Trumpfspielen. Nach beendeter Tour zählt jeder seine Asse und Zehner. Für jedes As und für jede Zehne schreibt er zehn Points, die übrigen Karten haben keinen Zahlwert. Für den letzten Stich werden gleichfalls zehn Points geschrieben. Wer den letzten Stich hat, gibt auch Karten.

Die Hauptsache beim Besigue sind die Meldungen:

1. Mariagen, d. h. König und Dame von einer Farbe:

a) in Atout (Trumpf)	40 Points,
b) in Beifarbe.	20 „

2. vier Buben	40 Points,
3. vier Damen	60 "
4. vier Könige	80 "
5. vier Asse	100 "
6. As, Zehn, König, Dame und Bube in Atout (Quint-Major)	250 Points,
7. Besigue, d. h. Karobube und Pikdame	40 "
8. Doppelbesigue oder Großbesigue, nämlich zwei Karobuben und zwei Pikdamen	500 "
9. die Trumpfsieben	10 "
10. Drei Karobuben und drei Pikbuben zu gleicher Zeit (bei drei Paketen Karten)	1500 "

Ebenso zählt die Trumpfsieben zehn Points für den Kartengeber, wenn sie als 17. Karte zum Trumpf wird. Wird eine andre Karte Trumpf, so kann man sie mit der Trumpfsieben eintauschen und nebenbei die für Trumpfsieben geltenden zehn Points markieren.

Melden und eintauschen kann nur, wer am Ausspielen ist, und zwar darf nur je eine Meldung auf einmal gemacht werden. Wer also z. B. eine Mariage und auch Besigue anzufagen hat, muß mit dem letzteren warten, bis er wieder zum Ausspielen kommt, bez. so spielen, daß er den Stich macht, um wieder ausspielen zu können. Meldungen sind nur statthast, solange noch Talon vorhanden ist. Die letzte Meldung findet nach Herannahme der letzten Karte des Talons, beim Ausspielen der ersten der acht letzten Karten statt. Figuren, die für eine Art der Meldungen gedient haben, können auch für andre Arten Meldungen verwendet werden, wenn also z. B. die Pikdame in einer Pikmariage gemeldet (aufgelegt) worden ist, so kann sie noch, wenn der Karobube hinzukommt, für Besigue und noch in der Meldung von vier Damen verwendet werden u. s. w. Dagegen kann mit derselben Dame keine zweite Mariage (wenn etwa der andre Pikkönig dazu kommt) gemeldet werden u. s. w. Selbstverständlich ist, daß alles, was „angefagt“ wird, auch in der Hand sein muß, also bei Großbesigue müssen die beiden Karobuben und Pikdamen in der gegenwärtigen Hand oder auf dem Tisch noch vorhanden sein. Die Meldungen werden auf den Tisch offen hingelegt und dürfen nicht mehr in die Hand zurückgenommen werden, doch kann man die gemeldeten Karten nach der Meldung nach Belieben ausspielen oder zugeben.

Wer zuerst 1000 oder 1500 Points — je nach Übereinkunft — zählt, hat die Partie gewonnen. Man kann sich inmitten der Tour „ausgeben“.

Für das Markieren der Points existieren sogenannte Besiguemarken, die den Besiguelarten in der Regel beigegeben werden.

Zum guten Spiel gehört:

1. seine Karten so zu spielen oder zu behalten, daß man recht viele und recht hohe Meldungen machen kann;

2. so zu spielen, daß man aus Außspielen gelangen kann, wenn man Meldungen in der Hand hat.

Besigue zu dreien wird mit drei Paß Karten gespielt, die Spielregeln sind dieselben.

Besigue zu vieren wird gleichfalls mit drei Paß gespielt, und ebenso gelten dieselben Regeln, doch ist es meistens Brauch, daß die gegenüber-sitzenden Spieler Partner sind und ihre Points zusammenzählen.

Bei Besigue ohne aufgeschlagenen Atout wird die 17. bez. 25. oder 33. Karte nicht umgedreht; Atout ist diejenige Farbe, in welcher die erste Mariage gemeldet wird, welche dann 40 zählt. Die Atout-Siebenen sind dann natürlich ohne Wert. Alle übrigen Meldungen können vor Atoutbestimmung gemacht werden, bis auf die Quint-Major, d. h. As, Zehn, König, Dame, Bube in Atout.

Solo.

Solo ist dem L'Hombre verwandt, doch weniger kompliziert. Es kann mit deutschen oder mit Pikettkarten gespielt werden. Bei der deutschen Karte fallen die Sechsen weg; bei der Pikettkarte die Zweien, Dreien, Vieren, Fünfen und Sechsen, so daß in jedem Fall nur noch 32 Blätter übrig bleiben.

Spielregeln:

1. Die Karten folgen im Rang: Sieben (Regel 2, b), Acht, Neun, Zehn, Bube (Unter), Dame (Ober, Regel 2, a), König, As.

2. Von diesen Karten haben die nachstehenden drei spezielle Bezeichnungen und von dem obigen abweichenden Rang:

a. Die Treffdame (Eichelober) wird Spadille oder Alter genannt und ist immer der höchste Trumpf, welche Farbe auch immer Trumpf sein mag.

b. Die Sieben der jedesmaligen Trumpffarbe wird Manille oder Spitze genannt und ist der zweithöchste Trumpf. Die Sieben wird also entweder die niedrigste Karte in ihrer Farbe (wenn dieselbe nicht Trumpf ist) oder die zweithöchste im Spiel sein, wenn deren Farbe Trumpf ist.

c. Die Pikdame (Grünober) wird Baste genannt und ist unter allen Umständen der dritthöchste Trumpf, welche Farbe auch „die beste“ sein mag.

Spadille, Manille und Baste heißen auch Matadore. Spadille und Baste sind es unbedingt, denn Manille wird es erst dadurch, daß ihre Farbe Trumpf ist.

Bei Berechnung der Espesen kommen die „drei Matadore“ unter dieser Bezeichnung mit in Betracht (Regel 7, m u. n).

Bei der Großfrage (Regel 6, c) sind es Spadille und Baste, welche unter der Bezeichnung: „die beiden Matadore“ auftreten.

Sonach gibt es bei jeder Partie, wenn Rot oder Schellen (Coeur oder Raro) Trumpf ist, zehn Trümpfe, nämlich von oben herab: Spa-

bille (Eichelober), Manille (Trumpffieben), Baste (Grünober), As, König, Ober (Dame), Unter (Bube), Zehn, Neun, Acht. Ist Grün oder Eichel (Pik oder Kreuz) Trumpf, so existieren nur neun Trümpfe, weil da der Ober bereits als Baste oder Spadille auftritt.

3. Unter den vier Farben hat Eichel (Treff) den Vorrang und heißt *Couleur par excellence*.

In manchen Gegenden wird mit fliegender *Couleur* (Farbe) gespielt, worüber weiter unten das Nähere gesagt ist.

4. Es wird nach „Stichen“ gerechnet, fünf Stiche machen eine Partie.

5. Farbe muß „bekannt“ werden, also auch wenn „Trumpf“ (wozu auch die Matadore gehören) anspielt; wer Renonce ist, der muß „trumpfen“ oder (eine beliebige andre Farbe) „abwerfen“. (Vergl. auch „Verleugnen“.)

6. In dem Spiel sind folgende Touren möglich, die sich überbieten:

- | | |
|-------------------------------|--------------------------|
| a. die einfache Frage; | d. Solo; |
| b. die <i>Couleur</i> -frage; | e. <i>Couleur</i> -solo; |
| c. die große Frage; | f. <i>Forcé</i> ; |

ferner:

I. *Prima* oder „die Ersten“;

II. *Tout* (angesagt oder fortgespielt).

Die einfache Frage ist, wenn in irgend einer „Beifarbe“ (Nicht-*couleur*) mindestens fünf Stiche mit Hilfe eines Partners: „des Rufes“ angesagt werden. In diesem Fall hat der „Frager“, wenn die Partie ihm verbleibt, einen der Mitspieler zu Hilfe „zu rufen“. Dies geschieht, indem ersterer ein As, welches er nicht hat (und das nicht von der Farbe ist, die er zum Trumpf machen will) „anruft“.

Gewöhnlich erfolgt dies gleich bei der Trumpferklärung mit folgenden Worten: „Schellen (oder Rot oder Grün) mit Rot (oder Grün oder Eichel) As.“ Diese Worte bedeuten: ich erkläre „Schellen“ zum Trumpf und erwähle denjenigen der Mitspieler, welcher das rote As besitzt, zum *Kompagnon*.

Der in dieser Weise „Angerufene“ darf sich nicht sofort erklären, sondern erst dann, wenn die Farbe des angerufenen Asses zum erstenmal ausgespielt wird, indem er das angerufene As zugibt, gleichviel ob dies zu seinem Vorteil oder Nachteil ist. Beim fünften Stich jedoch, wenn bis dahin das gerufene As noch nicht gespielt worden, hat der Frager das Recht, den Aiden zur Erklärung „aufzufordern“. Damit verlieren sie aber das Recht, auf den *Tout* zu spielen. Die auf diese Weise zusammengeketteten zwei Spieler haben die Aufgabe, die Partie gegen die beiden andern zu gewinnen, indem sie zusammen mindestens fünf Stiche machen.

Ruft ein Frager aus Versehen ein As, welches er selbst besitzt, so muß er ein Solo spielen, d. h. er hat sich selbst gerufen.

Die Couleurfrage unterscheidet sich von der „einfachen Frage“ nur dadurch, daß in derselben die Eichel-(Treff-)Farbe Trumpf ist. Sie geht der „gewöhnlichen“ voran und wird höher bezahlt.

Es ist Spielregel, daß niemand eine „Frage“ mit „Rufen“ machen darf, wenn er nicht mindestens einen Matador oder die Manille (die Sieben seiner Trumpffarbe) in seinen Karten hat. Geschieht dies dennoch und die Partie geht verloren, so trägt der „Frager“ ganz allein den Schaden, d. h. er bezahlt ganz allein die Bête und die beiden Gegner (s. weiter unten). Wird die Partie aber gewonnen, so teilen beide Aiden den Gewinn. Ein Solo dagegen kann ganz nach eigenem Ermessen unternommen werden.

Die Großfrage. Wer in seinem Spiel die beiden Matadore (Spadille und Baste) hat, muß „Groß“ fragen; er „ruft“ alsdann gleichfalls ein beliebiges (in seinem Spiel nicht vorhandenes) As, und der Besitzer desselben wird, wie bei einfacher oder Couleurfrage, zum Aiden, jedoch mit der Verpflichtung, den Trumpf zu bestimmen, doch nicht in der Farbe des gerufenen Affes.

Die Großfrage geht der einfachen und der Couleurfrage voran, muß aber den Solo weichen.

Solo. Der Frager unternimmt es allein, ohne Hilfe eines Mitspielers, mindestens fünf Stiche zu machen. Wie bei der einfachen Frage, so bestimmt er auch hier eine der drei Beifarben zum Trumpf.

Couleur solo unterscheidet sich wiederum vom einfachen Solo nur dadurch, daß in demselben die Eichel-(Treff-)Farbe Trumpf ist.

Forcé. Wenn alles paßt, so muß der, welcher die Spadille (den Alten) in der Hand hat, ein As rufen, welches den Trumpf macht, wie bei Groß, doch wird Forcé nur wie die Frage (einfach oder Couleur) bezahlt.

Forcé tritt nur dann ein, wenn alle gepaßt haben.

In vielen Gegenden spielt man Forcé überhaupt nicht, sondern gibt weiter und läßt den Kartensamm durch anwachsen. Ferner:

Die Prima oder „die Ersten“. Werden die ersten fünf Stiche hintereinander gemacht, bevor die Gegner einen Stich haben, so wird dafür 1 oder 2 Points (Regel 7, g u. h) gezahlt. Machen die Gegner die ersten fünf Stiche, so wird es zur Contreprima und muß ebenso hoch bezahlt werden.

Der Tout: wenn anstatt der vorgeschriebenen fünf Stiche sämtliche acht Stiche gemacht werden. Der Tout kann entweder vor Beginn der Partie „angesagt“ oder beim Ausspielen der sechsten Karte „weitergespielt“ werden. Haben die beiden Aiden bereits die ersten fünf Stiche (die Prima) gemacht, so kann derjenige von ihnen, welcher am Stich ist, auf den Tout spielen, indem er ohne Aufenthalt weiterspielt. Mit dem Ausspielen der sechsten Karte ist der Tout provoziert, und geht einer der noch vorhandenen drei Stiche verloren, so ist auch der Tout verfallen.

Bei Berechnung des Tout fällt die Prima (die Erstere) weg.

Geht ein fort gespielter Tout verloren, so begnügt er sich mit der Prima (die Ersten); die gewonnene Frage und Matadore u. s. w. werden dennoch bezahlt. Geht aber ein angesagter Tout verloren, so geht alles verloren und muß ebenso hoch an die Gegner gezahlt werden, wie diese im entgegengesetzten Fall zu zahlen hätten.

Der angesagte Tout ist nur bei Solo oder allenfalls bei Grand möglich, denn es liegt in der Natur der Sache, daß weder der Frager noch der Gerufene schon vor Beginn des Spieles zu beurteilen imstand ist, ob sie sämtliche acht Stiche werden machen können. Dies stellt sich erst im Lauf des Spieles heraus.

7. Gespielt wird um Points oder Marken, die einen beliebigen Geldwert repräsentieren:

a. die einfache Frage	1 Point,
b. die Couleurfrage	2 Points,
c. die Großfrage, einfach (Weifarbe)	3 Points,
d. die Groß-Couleurfrage	4 Points,
e. Solo (Weifarbe)	1 Point,
f. Couleursolo	2 Points,
g. Prima (Weifarbe)	1 Point,
h. dieselbe in Couleur	2 Points,
i. der Tout (Weifarbe) weitergespielt	2 Points,
k. derselbe in Couleur	4 Points,

jedoch fällt bei i und k die Prima (g und h) weg;

l. der angesagte Tout alles doppelt.

Hierzu kommt noch:

m. die drei Matadore, einfach	1 Point,
n. die drei Matadore, Couleur	2 Points,

wenn die Aiden zusammen oder der Solospieler allein die drei höchsten Trümpfe: Spadille, Manille und Baste in der Hand gehabt haben. Ist das Gegenteil der Fall, d. h. haben die Aiden oder der Solospieler keinen der drei höchsten Trümpfe in der Hand gehabt, so wird dasselbe zum

o. Contrematador und wird wie m und n bezahlt.

Bei Beginn des Spieles setzt jeder einen Point, und ebensoviel, wer gibt; daraus wird der Stamm gebildet, um welchen jedesmal gespielt wird; für jedes verlorene Spiel muß der Frager oder Solospieler ebensoviel Bête (Strafe) setzen, wie Kartenstamm steht. Alle diese Points kommen in die „Tolle“ (Schatulle) oder Tasse, welche nach jedem gewonnenen Spiel von dem gewinnenden Teil geleert wird. Bei der Frage teilen die beiden Aiden. Beim Solo nimmt der Gewinner den ganzen Einsatz. Beim verlorenen Spiel bleiben Kartenstamm und Bête für das nächste Spiel. Ist nur ein Point in der „Tolle“, so bleibt dieser, bis durch das neue Karten geben ein zweiter Point hinzugekommen.

Mäßige Spieler lassen neben dem Kartenstamm immer nur ein Bête oben stehen, die ferneren Bête legen sie herunter (in ein zweites Tellerchen) und nehmen dieselben einzeln wieder herauf zu jedem gewonnenen Spiel. Bête beträgt jedesmal so viel, wie im oberen (oder alleinigen) Tellerchen steht.

Was nach Beendigung des Spieles in der Schatulle verbleibt, wird gleichmäßig unter die Spieler verteilt.

Nach den oben aufgestellten Sätzen kann bei jeder Tour folgender Gewinn oder Verlust stattfinden:

a. die einfache Frage oder Forcé	1 Point,
dieselbe mit Prima oder mit (Contre) 3 Matadoren	2 Points,
„ mit Prima und mit (Contre) 3 Matadoren	3 „
„ mit Tout ohne 3 Matadore	3 „
„ mit Tout und 3 Matadoren	4 „
b. die Couleurfrage oder Couleurforcé	2 „
dieselbe mit Prima oder mit (Contre) 3 Matadoren	4 „
„ mit Prima und 3 Matadoren	6 „
„ mit Tout ohne 3 Matadore	6 „
„ mit Tout und 3 Matadoren	8 „
c. die Großfrage einfach	3 „
dieselbe einfach mit Prima oder 3 Matadoren	4 „
„ einfach mit Prima und 3 Matadoren	5 „
„ einfach mit Tout ohne 3 Matadore	6 „
„ einfach mit Tout und 3 Matadoren	8 „
„ mit angesagtem Tout 10 (resp. Matadore)	12 „
„ Couleur	4 „
„ Couleur mit Prima oder 3 Matadoren	6 „
„ Couleur mit Prima und 3 Matadoren	8 „
„ Couleur mit Tout ohne 3 Matadore	8 „
„ Couleur mit Tout und 3 Matadoren	10 „
„ mit angesagtem Tout 16, resp.	20 „
d. das einfache Solo	1 Point,
daselbe mit Prima oder mit 3 Matadoren	2 Points,
„ mit Prima und 3 Matadoren	3 „
„ mit Tout ohne 3 Matadore	3 „
„ mit Tout und 3 Matadoren	4 „
„ mit angesagtem Tout ohne 3 Matadore	6 „
„ mit angesagtem Tout und 3 Matadoren	8 „
e. das Couleursolo	2 „
daselbe mit Prima oder mit (Contre) Matador	4 „
„ mit Prima und Matador	6 „
„ mit Tout ohne 3 Matadore	6 „
„ mit Tout und 3 Matadoren	8 „
„ mit angesagtem Tout ohne 3 Matadore	12 „
„ mit angesagtem Tout mit 3 Matadoren	16 „

Dieselben Sätze müssen der oder die Partieunternehmer an die Gegner zahlen, wenn die Partie verloren geht. Beim „fortgespielten“ (nicht vorhergesagten) Tout, wenn dieser verloren geht, wird nur der Toutwert von der sonst gewonnenen Partie abgerechnet. Angefagter Tout aber muß, wenn er verloren geht, mit demselben Betrag an die Gegner bezahlt werden, der für die vollständige angesagte Partie gilt. Zu allen diesen kommt jedesmal „das Ausnehmen“ (aus der Tolle, bei der gewonnenen Partie) oder das Bête (die Strafe bei der verlorenen Partie).

Der wesentliche Unterschied zwischen „Fragen“ und „Solo“ ist, daß beim „Solo“ der Unternehmer der Partie allein gegen drei Gegner zu kämpfen hat, während der „Frager“ einen vielleicht sehr kräftigen Aiden bekommt und mit diesem vereint nur zwei Gegnern gegenübersteht. Dafür aber erhält auch „Solo“, wenn er aus dem Kampf siegreich hervorgeht, den Tribut von drei Gegnern, während der schüchterne und vorsichtige „Frager“ nur zwei Tributpflichtige macht und den Tribut mit seinem Aiden teilen muß. „Solo“ trägt, unter sonst gleichen Bedingungen, dreimal so viel ein wie eine „Frage“. — Um das Geben wird gezogen, nachdem die vier oder drei Spieler Platz genommen. Wer die niedrigste Karte zieht, gibt zuerst; je drei, zwei und drei, jedem acht Karten. Beim Abheben darf die unterste Karte nicht besehen werden; ist „vergeben“, so gibt der nächstfolgende.

Paßt die „Vorhand“ beim Ansagen, so kommen die andern der Reihe nach daran. Passen alle vier Spieler, so wird „weitergegeben“ oder Forcé gespielt. Angefragt wird mit: „Ich frage“, die nachfolgenden fragen dann ab:

Erste Abfrage: „Ist es?“ (So viel wie: in Couleur [Eichel].)

Zweite Abfrage: „Groß?“ (Mit beiden Matadoren.)

Dritte Abfrage: „Solo?“ (Ohne Aiden.)

Vierte Abfrage: „Couleur?“ (In Couleur ohne Aiden.)

Auf alle diese Fragen hat der zuerst Fragende das Recht, mit „Ja!“ zu antworten und übernimmt damit die Verpflichtung, mindestens die „abgefragte“ Tour zu spielen; er hat aber auch das Recht, eine höhere Kategorie, bei der endgültigen Erklärung zu bestimmen. Selbstverständlich kann er bei der zweiten Abfrage: „Groß?“ nicht mit „Ja!“ antworten, da die beiden Matadore (Baste und Manille) sich nicht bei zwei Spielern zu gleicher Zeit vorfinden können, in diesem Fall hat der erste Frager, wenn er die Partie behalten zu können glaubt, mit „Solo!“ zu antworten, worauf nur noch die Abfrage: „Couleur?“ statthaft ist.

Heißt es auf die Abfrage: „Nein!“ oder „Passe!“ so geht die Partie erst an den „Abfrager“ über und so weiter von Hand zu Hand. Hierbei muß jedoch bemerkt werden, daß, wenn jemand „ist es?“ gefragt hat, er nicht mehr, wenn ihm die Partie verbleibt, in einer Beifarbe, wenn auch eine höhere Kategorie, spielen kann; er muß in Couleur spielen, entweder „Couleurfrage“ oder „Couleursolo“. Hat daher jemand Solo in einer Nebenfarbe, so „fragt“ er, wenn er zur Vorhand ist, oder wenn noch nie-

mand“ gefragt“ hat. Ist aber schon gefragt, so erklärt er sofort „Solo!“ und hat dann, wenn ihm mit „Nein!“ geantwortet ist, das Recht, ein beliebiges Solo zu spielen. Eine „Abfrage“ verdrängt in der oben angegebenen Reihenfolge die vorhergehende und tritt an deren Stelle.

Angenommen, die „Vorhand“ habe eine ziemlich große Anzahl Karten von einer Beifarbe, so daß sie mit Hilfe eines gerufenen Affes fünf Stiche zu machen glaubt, die zweite Hand befinde sich in derselben Lage in Couleur, die dritte Hand habe die beiden Matadore (Baste und Spadille) und die vierte Hand sei in irgend einer Beifarbe stark genug, einen Solo zu unternehmen, so wird folgende Konversation stattfinden: Vorhand: „Ich frage.“ Zweite Hand: „Ist es?“ Vorhand: „Nein!“ oder „Passe!“ Dritte Hand: „Groß!“ Zweite Hand: „Passe!“ (oder schweigt). Hinterhand: „Solo?“ Dritte Hand: „Passe!“ und da sonach keiner der Vorhergehenden ein „Solo“ zu unternehmen im stand ist, so verbleibt die Partie der Hinterhand, die ein beliebiges Solo ansagen kann.

Ist die Vorhand so stark, daß sie allenfalls, wenn in die Enge getrieben, ein „Solo“ unternehmen will, so wird sie gleich auf die erste Abfrage („ist es?“) mit „Solo!“ antworten, worauf nur noch die Frage: „Couleur?“ folgen kann.

Das „Ansagen“ des „Tout“ findet erst statt, nachdem das „Abfragen“ zu Ende ist; es hat also auf das Belassen der Partie keinen Einfluß. (In einigen Gegenden jedoch reiht es sich hinter Couleursolo an die Abfragen an.) Da das Solospiel mit dem L'Hombrespiel vieles gemein hat, vielleicht auch von diesem abgeleitet ist, so werden manchmal gewisse Nuancen des L'Hombre auch in das Solospiel gezogen. Hierzu gehören:

Die fliegende Farbe. Anstatt Treff (Eichel) zur beständigen Vorzugsfarbe zu behalten, wird in einem zweiten Kartenpack Trumpf aufgelegt, wie beim L'Hombre. Eine andre Art des Couleurmachens besteht darin, daß einem jeden der vier Spieler durch Ziehen oder Werfen, oder nach Lage der Plätze eine der vier Farben zugeteilt wird, welche alsdann jedesmal Couleur ist, wenn der Betreffende gibt.

Mit doppelter Farbe. Neben der Couleurfarbe wird noch eine andre Farbe gewählt, die den Namen „préférence“ (Vorzug) bekommt, so daß nach der Frage: „ist es in Couleur?“ auch jedesmal die: „ist es in préférence?“ folgen kann.

Das Verleugnen. Das „Bekennen“ von Farbe und Trumpf wird manchmal dahin modifiziert, daß „Matadore“ verleugnet werden können. Die hierbei zur Geltung kommenden Gesetze siehe beim L'Hombre.

Solo mit dem Mediateur steht im Rang hinter „Großfrage“ und vor Solo, wird aber wie Solo bezahlt. Das Verfahren ist wie bei L'Hombre, L'Hombre zu vierten ohne Kaufen angegeben, nur daß der Mediateur hier ein As ist, statt auch König oder Dame sein zu können.

Solo mit Chifanen, oder Solo grandissimo und nullissimo, beide ohne Trümpfe; siehe L'Hombre-Regeln.

Bei Solo zu dreien („Spizeln — zu dritt“) wird eine Farbe (gewöhnlich Rot) austrangiert. Die Sieben jedoch wird zurückbehalten, dagegen die Acht einer andern Farbe (Schellen) gleichfalls weggelegt, so daß 24 Karten bleiben, von denen jeder Spieler in der oben beschriebenen Weise acht bekommt. Gefragt kann nicht werden, folglich bleiben nur noch die Touren „Solo“ und „Couleur“. Hierbei ist zu bemerken, daß in Solo zu drei nicht Eichel (Treff) Couleur ist, sondern das austrangierte Rot, von dem nur die Sieben (Manillespiße) zurückbehalten wurde. In Couleursolo zu drei sind also nur drei Trümpfe (die drei Matadore) vorhanden.

Buchführung und Not. Vergl. L'Hombre-Regeln.

Das Erlernen des Solospiels ist, trotz seiner komplizierten Regeln, nicht schwierig. Man stelle sich vor allem die Farben zusammen; mit vier bis fünf nicht ganz niedrigen Karten von einer Farbe läßt sich schon eine „Frage“ wagen; kommt noch ein „Matador“ hinzu, um so besser. Der Wert der andern Karten muß gleichfalls in Betracht kommen. Mit mehreren Assen in der Hand, läßt man sich lieber rufen. Wer vier Assen hat, kann überhaupt keine „Frage“ (a. b. c.) machen. Er kann nur „Solo“ spielen oder sich „rufen“ lassen.

L'Hombre.

1. L'Hombre wird von drei Personen mit zwei gewöhnlichen Whistkarten, aus welchen die Zehner, Neuner und Achter entfernt werden, gespielt. Es verbleiben demnach noch jedem Paß 40 Karten. Diese beiden Paß dienen wie beim Whist abwechselnd, das eine zum Spielen, das andre zum „Farbe“ machen.

2. Die Karten haben, je nachdem sie Schwarz (Treff und Pik) oder Rot (Coeur und Caro) sind, folgenden absteigenden Rang:

a. in Schwarz: König, Dame, Bube, Sieben, Sechß, Fünf, Vier, Drei, Zwei (wenn nicht Trumpf). Ist aber die betreffende Farbe Trumpf, so wird deren „Zwei“ zur Manille (Regel 3). Die beiden schwarzen Assen sind immer Matadore (Regel 3);

b. in Rot: König, Dame, Bube, As (wenn nicht Trumpf), Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechß, Sieben (wenn nicht Trumpf). Ist die betreffende Farbe Trumpf, so werden: die Sieben zur Manille, das As zum Ponto (Regel 3).

Die beiden Farben haben also zunächst den wesentlichen Unterschied, daß in Schwarz die Zahlkarten (Sieben, Sechß u. s. w.) von oben herunter, in rot aber von unten herauf (Zwei, Drei u. s. w.) rangieren.

3. Matadore. Außer den bekannten (Regel 2 erwähnten) Namen der Karten sind beim L'Hombre noch folgende Bezeichnungen derselben üblich:

a. Spadille: das Pik-As. Es ist die höchste Karte im Spiel.

b. Manille: die jedesmalige Trumpfzwei in Schwarz oder die jedesmalige Trumpfsieben in Rot.

Die Manille nimmt ihren Rang unmittelbar hinter der Spadille ein. (Das hier vormaltende Prinzip ist: sobald eine Kartenfarbe Trumpf ist, wird ihre niedrigste Karte zur zweithöchsten.)

c. Baste: das Treff=As. Sie ist die dritthöchste Karte im Spiel.

d. Ponte: heißt das As einer roten Kartenfarbe, wenn dieselbe Trumpf ist, und nimmt alsdann den vierten Rang ein (während es als Beifarbe hinter dem Buben rangiert. Regel 2, b).

e. Die Spadille, Manille und Baste werden vorzugsweise Matadore genannt, doch heißt auch so jeder in unmittelbarer und ununterbrochener Reihe sich an diese drei anschließende Trumpf.

Fehlt an der Sequenz die oberste Karte (die Spadille), so heißt sie falscher Matador.

Bemerkung. Die Könige werden auch Force genannt, doch ohne fernere Einwirkung auf das Spiel, als eben ihre eigne Stichkraft mit sich bringt.

Sonach existieren in diesem Spiel folgende Trümpe und zwar von oben herab:

I. in Schwarz: Spadille, Manille, Baste, König, Dame, Bube, Sieben, Sechß, Fünf, Vier, Drei; zusammen elf Stück.

II. in Rot: Spadille, Manille, Baste, Ponte, König, Dame, Bube, Zwei, Drei, Vier, Fünf, Sechß; zusammen zwölf Stück.

4. Farbe muß bekannt werden. Hat aber ein Spieler die Farbe nicht, (ist renonce), so bleibt es seinem Ermessen überlassen, ob er trumphen oder (eine beliebige Beifarbe) abwerfen will. Wird Trumpf gefordert (wozu jedesmal Spadille und Baste — Regel 3 a und c — gehören), so muß selbstredend bekannt werden, doch gilt als Regel, daß man die drei Matadore (Spadille, Manille, Baste) verleugnen, (nicht zugeben) darf, und zwar unter folgenden Bedingungen:

a. die Spadille kann unter allen Umständen verleugnet werden;

b. die Manille muß der Spadille bedient, kann aber jedem andern Trumpf verleugnet werden;

c. die Baste muß der Spadille und Manille bedient, kann aber jedem andern Trumpf verweigert werden;

d. ist ein geringeres Atout ausgespielt, und die zweite Hand hat die Spadille oder Manille geworfen, so kann sogar in diesem Fall die Manille resp. die Baste dem höheren Matador verleugnet werden.

5. Es wird nach Stichen gerechnet. Die Partie ist unbedingt gewonnen, sobald der L'Hombre (Partieunternehmer) fünf Stiche gemacht hat; ferner, wenn L'Hombre vier Stiche, von den beiden Gegnern aber der eine drei und der andre zwei Stiche gemacht hat. Die Partie ist „remise“, wenn L'Hombre und einer der Gegenspieler je vier Stiche, oder alle drei Spieler je drei Stiche gemacht haben. Vole bedeutet sämtliche neun Stiche

machen. Die ersten ohne Unterbrechung gemachten fünf Stiche heißen *premières*. (Vergleiche ferner Regel 7 und folgende.)

Da die Zahl der Stiche die Partie entscheidet, so müssen dieselben (wie beim Whist) so gelegt werden, daß deren Zahl leicht zu übersehen ist.

6. Im L'Hombre existieren folgende Touren, von denen immer die nachstehende die vorhergehende verdrängt:

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| a. Frage, | i. Solo oder Sans prendre, |
| b. Couleurfrage, | k. Solocouleur, |
| c. Tournee oder Kleincasco, | l. Solo tout oder angemeldete Vole, |
| d. Obskur von oben mit 8 Blättern, | m. desgl. in Couleur, |
| e. Obskur von unten mit 8 Blättern, | n. Grandissimo oder Solo grande, |
| f. Obskur von oben mit 9 Blättern, | o. Nullissimo, |
| g. Obskur von unten mit 9 Blättern, | p. Mort, |
| h. Respekt, | q. Spadille forcé. |

Die Frage ist das Anerbieten, das Spiel mit der Vergünstigung zu unternehmen, diejenigen von seinen Karten, welche für das unternommene Spiel nutzlos oder schädlich erscheinen, *ecartieren* und vom Talon ergänzen zu dürfen. Unter gewöhnlichen Umständen wird die Zahl der gekauften Karten nie acht übersteigen, da ein gelassener Spieler wohl nie ein Spiel unternehmen wird, wenn er nicht mindestens eine gute Karte in Händen hat. Thut dies aber ein tollkühner Spieler dennoch, und kauft neun frische Blätter, so daß nur noch im Talon vier Karten für die Gegenspieler verbleiben, so muß er *Bête* (Regel 8) schreiben.

Was im L'Hombre gute Karten sind, wird ein in andern Kartenspielen geübter Spieler aus dem in Regel 2, 3, 4 Gesagtem leicht erkennen. Spadille, Baste und Könige (*Force*) sind unbedingt gute Karten — natürlicher Weise von relativem Wert, — Manillen und Ponten werden es erst, wenn deren Farbe Trumpf ist oder werden soll. Dann, wenn dieselben vom Buben begleitet sind, kann man allenfalls auf einen Stich rechnen. Sequenzen (aufeinander folgende Karten einer Farbe), sind auch beachtungswert.

L'Hombre „kauft“ zuerst, nach ihm sein Nachbar zur Rechten, zuletzt der dritte Spieler. Bemerkt wird hierbei, daß, wenn der erste Gegenspieler kein Gegenspiel in Händen zu haben glaubt, er lieber dem Partner den Talon zur möglichen Verbesserung für dessen Gegenspiel überlassen wird.

Wer L'Hombre verbleibt, macht eine beliebige Farbe Trumpf, doch muß dieses vor dem Besehen der gekauften Blätter geschehen. Wird es versäumt, so darf der Spieler zur Rechten und nach ihm der dritte sofort eine Trumpffarbe nennen.

Wer eine Frage unternimmt, wird in seiner Hand mindestens drei Stiche haben, andernfalls er Hasardspieler wäre. In der That werden auch die Obskurfragen, bei denen man acht bis neun Karten *ecartiert*, Hasardspiele genannt.

Die Couleurfrage unterscheidet sich von der gewöhnlichen dadurch, daß in derselben die im zweiten Paß (Regel 1) aufgeworfene Farbe Trumpf ist. Sie wird doppelt bezahlt (Regel 7).

Tournee oder Kleincaſco beſteht darin, daß L'Hombre die erſte Karte, die er vom Talon in beliebiger Anzahl kauft, aufdeckt und damit Trumpf macht. Iſt die erſte Karte ein ſchwarzes Aſ (ein unbedingter Matador), ſo iſt entweder Piſ oder Treff Trumpf, oder er deckt eine zweite Karte auf, die alſdann Trumpf wird, auch darf er ſich über eins oder das andre entſcheiden. Dieſe drei Nüancen müſſen bei Beginn des Spieles verabredet und feſtgeſtellt werden. Ein Tournee in Couleur wird höher berechnet.

Obſkur von oben mit acht Blättern. In dieſem Spiel hat L'Hombre die Verpflchtung, acht Blätter zu kaufen. Den Trumpf braucht er erſt anzufagen, nachdem er die gekauften Blätter beſehen (im Gegenſatz zur einfachen Frage), dieſ iſt in dem Ausdruck obſkur (dunkel) angedeutet, nämlich: ein Spiel zu unternehmen, ohne Trumpffarbe vorher beſtimmt zu haben. Der Ausdruck „von oben“ iſt ſelbſtverſtändlich.

Obſkur von unten mit acht Blättern. Dem vorigen gleich, nur daß die acht Blätter (anſtatt wie beim vorigen vom Talon von oben herab) von unten herauf genommen werden.

Obſkur von oben mit neun Blättern. Wie d., nur müſſen ſämtliche neun Karten ecartirt werden.

Obſkur von unten mit neun Blättern. Wie e., jedoch mit neun ecartierten Blättern.

Anmerkung. Daß die Obſkurtouren gewagte Spiele ſind, iſt leicht zu erkennen; man wird ſie nur dann unternehmen, wenn die andern Mitſpieler ge paßt haben, oder wenn man ſonſt auf den Gedanken hingeleitet worden iſt, daß im Talon noch ſehr gute Karten vorhanden ſind.

Reſpekt. Wer die beiden ſchwarzen Aſſe (die unbedingten Matadore) hat, legt dieſelben auf den Tiſch und ſchlägt damit die vorhergehenden Fragen. Reſpekt kann entweder

Tournee geſpielt werden und heißt alſdann „grand tournée“ oder „grand Caſco“ (wie c.) oder

Obſkur, doch unter Ecartierung von ſieben Karten.

Anmerkung. Ob Reſpekt obligatoriſch iſt oder nicht, wird vor Beginn des Spieles verabredet. Im erſteren Fall wird man wahrſcheinlich auch dem Reſpektſrager geſtatten, einfache oder Couleurfragen zu machen (a. und b.) und den Preis dafür verabreden.

Wer außer den beiden ſchwarzen Aſſen noch mehrere gute Karten (vielleicht Manillen) von verſchiedenen Farben hat, wird lieber grand Caſco wählen.

Solo oder Sans prendre unterſcheidet ſich von ſämtlichen vorhergehenden Fragen im weſentlichen dadurch, daß L'Hombre keine Karten vom Talon hinzukaufen darf. Wer Solo anſagt, muß daher fünf oder

mindestens vier Stiche in der Hand haben. Der Talon verfällt den Gegenspielern zum beliebigen Kauf.

Solocouleur, wie i. in der Trumpffarbe.

Solo tout annoncé oder angemeldete Vole, von dem gewöhnlichen Solo nur dadurch unterschieden, daß man gleich bei der Ansage meldet, man unternehme, sämtliche acht Stiche zu machen.

Solo tout in Couleur, wie l. in Couleur.

Grandissimo oder Grand ist ein Solo ohne Trumpf, ausgenommen Spadille und Baste. Diese beiden behalten ihre bezügliche Stichkraft. Der Talon aber bleibt gänzlich unberührt, d. h. weder V'ombre noch Gegenspieler dürfen kaufen.

Nullissimo oder Null wird gleichfalls ohne Trumpf und ohne Écartieren gespielt, auch verlieren hier selbst Spadille und Baste ihren Rang, indem sie bis hinter den Buben ihrer respectiven Farben heruntersteigen. Beim Null unternimmt V'ombre gar keinen Stich. Für jeden Stich, den er macht, ist er einmal bête (siehe Regel 8).

Mort. Wenn alle drei Spieler gepaßt haben, so hat die Vorhand und nach ihr jeder Spieler der Reihe nach das Recht, den ganzen Talon von 13 Karten aufzuheben und sich daraus, unter Écartierung von vier Blättern, eine Frage auszuwählen. Mort muß indes sechs Stiche machen, um zu gewinnen, und ist jedesmal Robille (d. h. doppelt bête), wenn er verliert.

Anmerkung. Selbstverständlich ist, daß, der, welcher den Mort aufnimmt, nicht mehr zum zweitenmal passen kann.

Spadille forcé. Wenn alle drei Spieler gepaßt haben, so muß, wer die Spadille hat (wenn sie nicht etwa im Talon liegt), eine Frage spielen.

Anmerkung. Bei Beginn des Spieles wird festgestellt, ob die Touren d, e, f, g, n, o, p, q oder welche davon zugelassen werden. Eigentliche V'ombrespieler schließen dieselben unnachsichtlich aus.

Wer einmal gepaßt hat, kann kein Spiel mehr unternehmen. Fragt einer, und die andern passen, so muß es bei einer Fragart (a bis h) verbleiben. Ist die Tour genannt worden, so muß es dabei verbleiben.

7. Gespielt wird um:

- a. den Einsatz, beziehungsweise Stammbête oder Block;
- b. die Spielbête;
- c. den Rock (Roccambole);
- d. die Honneurs oder Spesen.

Der Einsatz ist der Kartenstamm, den der jedesmalige Kartengeber setzen muß, und um welchen eigentlich gespielt wird. Derselbe beträgt 1 Point oder Marke (deren Geldwert beliebig festzustellen ist). Wer daher beispielsweise das erste Spiel mit einer einfachen Frage ohne Honneurs (d.) gewinnt, nimmt eben nur diese eine Marke heraus. Um aber dem Spiel von vornherein ein erhöhtes Interesse zu verleihen, ist es meistens

Brauch, daß ein jeder der Mitspieler bei Beginn eine Marke, welche Stammbête genannt wird, einsetzt, so daß gleich anfangs um vier Marken gespielt wird (nämlich eine Marke Kartensstamm vom Kartengeber und drei Marken Stammbête), während ein etwa vorkommendes Bête gleichfalls vier Marken beträgt (vergl. b.). Mit diesem Stammbête wird so lange fortgefahren, bis Spielbête (b.) beziehungsweise der Bloß (c.) entstehen; sind diese absorbiert, so beginnt das Stammbête von neuem. Eine andre Form des Stammbêtes ist das „Anschieben im Bloß“, wovon später.

Spielbête. Wer ein Spiel verliert, wird mit Bête bestraft; dieses beträgt jedesmal so viel, wie in der obersten Tasse steht. Zunächst also vier Marken (wenn mit Stammbête gespielt wird), welche gleichfalls in die Tasse kommen. Das nächste Spiel wird demnach nicht mehr um vier Marken, sondern um neun Marken (einschließlich neuen Kartensstamm) gespielt werden, und ebensoviel wird auch ein darin vorkommendes Bête betragen; u. s. f. bei aufeinander folgenden verlorenen Spielen, wenn diesem verwegenen Treiben durch Übereinkunft keine Grenze gesetzt wird. Vergl. c.

Koß oder Roccamböle. Bête (in voller oder in übereingekommener Höhe) wird auch ein jeder, welcher gewisse (Regel 8 erwähnte) Fehler begeht, jedoch werden diese Bête in den Koß gesetzt. Dieser stellt die untere Tasse vor, welche alle Zahlungen für Bête aufnimmt und eine Reserve bildet.

Bei mäßigen Spielern kommen auch diejenigen Spielbête, welche über die festgesetzte Grenze hinausgehen, in den Koß. Wenn beispielsweise die Spieler übereingekommen sind, daß keine Bête höher als acht Marken betragen darf, und angenommen, daß gerade bei einem Spiel acht Marken in der obersten Tasse stehen, so werden nur die bei diesem Spiel etwa vorkommenden Strafbêtegelde, und wenn V'Hombre verliert, auch seine Spielbête nebst dem hinzukommenden Kartensstamm in den Koß kommen, während die in der oberen Tasse vorhandenen acht Marken für das nächste Spiel verbleiben. Oder auch der neue Kartensstamm kommt in die obere Tasse und Bête beträgt nunmehr neun Marken u. s. f. dergestalt, daß zwar Bête noch wachsen kann, doch immer nur um eine Marke.

Die in dieser Weise aufgesammelten Bête bilden, wie bereits erwähnt, eine Reserve, welche dazu dient, die obere Tasse wiederum zu füllen, wenn sie von einem gewinnenden V'Hombre (oder Kobille, Regel 9) geleert worden ist. Wie viel in diesem Fall aus dem Koß in den Stamm — Einsatztasse — hineinkommen soll, wird gleichfalls vor Beginn des Spieles verabredet, doch gilt in dieser Beziehung als Norm, daß das zuletzt in den Koß gekommene Bête in den Stamm hinaufkommt, oder auch, daß der soeben ausgenommene Stamm wiederhergestellt wird. Betrug also beispielsweise der letzte Stamm acht Marken, so werden zu dem neuen Stamm der Kartengeber eine Marke, der Koß sieben Marken, zusammen also acht Marken liefern.

Was nach beendetem Spiel im Kock verbleibt, wird gleichmäßig verteilt; hört aber ein Spieler mitten im Spiel ohne Grund auf, so wird angenommen, daß er auf den Kock verzichtet.

Honneurs oder Spejen sind, neben dem Stamm beziehungsweise der Bête, Extraleistungen von den Mitspielern an den L'Hombre, wenn dieser gewinnt, oder von ihm an die Mitspieler, wenn er verliert. Dieselben variieren je nach den Gegenden oder den Temperamenten der Spieler, doch kann folgendes als Norm gelten:

Für die Frage nichts,

"	Tournée oder Kleincasco	1	Marke,
"	Obskur von oben mit 8	2	Marken,
"	desgleichen von unten mit 8	3	"
"	desgleichen von oben mit 9	4	"
"	desgleichen von unten mit 9	5	"
"	Respekt (Regel 6, h, Anmerkung, einfach)	2	"
"	Respect grand casco	3	"
"	Respect obscur	4	"
"	Solo oder Sans prendre	2	"
"	Solo tout annoncé oder angemeldete Bole	12	"
"	Grandissimo nach Verabredung,		
"	Nullissimo nach Verabredung,		
"	den Mord nichts.		

Es werden ferner jedesmal bezahlt:

Für die drei Matadore	1	Marke,
" jeden darauf folgenden Matador ferner	1	"
" die fünf ersten Stiche	1	"
" drei Bole	4	Marken.

Alle diese Sätze werden doppelt gezahlt, wenn in Couleur gespielt worden ist. Für die Couleurfrage, je nach Verabredung, entweder nichts oder eine Marke.

Matadore, premières und Bole werden nur an L'Hombre (wenn er gewinnt), oder von L'Hombre (wenn er verliert) gezahlt. Matadore in Händen eines Gegenspielers haben sonach keinen Wert.

Bei einer gewonnenen Bole (unangesagt) werden die premières nicht gerechnet; geht dieselbe verloren, so kompensiert sie sich mit den premières, alles übrige dagegen wird bezahlt.

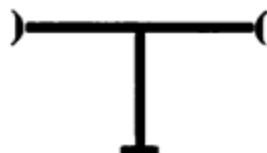
Wenn L'Hombre eine Frage oder Solo wirft (verloren gibt vor dem Ausspielen), so werden seine etwaigen Matadore nicht gerechnet.

Anmerkung. Aufschreiben im Block. Anstatt Stammbête einzusetzen, wird dieselbe angeschrieben, d. h. ein jeder Spieler markiert mit Strichen oder in Zahlen eine Anzahl Marken, die jede eine Stammbête repräsentieren. Ebenso schreibt ein jeder, der eine Bête zu zahlen hat, dieselbe sich selbst an. Die Gesamtblöcke der Spieler bilden sonach den Kock

(Reserve). Gewinnt jemand einen Hombre, so löscht er sich eine Bête aus, was so viel bedeutet, wie daß er denselben aus der Gesamtkasse entnommen. Hat er keine Bête mehr vor sich, so löscht er eine Bête eines Nachbars und läßt sich von diesem den Betrag dafür auszahlen; oder auch er debitiert ihn dafür. Kartentamm wird ausgenommen, oder (beim Passen) bleibt fürs nächste Spiel, oder (bei der Spielbête) kommt herunter; Honneurs (Spesen) werden gleich ausbezahlt oder debitiert. Beim angeschriebenen Block wird in der Regel die Höhe einer jedesmaligen Bête ein- für allemal festgestellt.

Wenn die Spieler nicht nach jeder Tour die betreffenden Sätze bezahlen wollen, sondern Gewinn und Verlust nach beendetem Spiel regulieren, so entsteht eine Buchführung, die eine gewisse Aufmerksamkeit erfordert. Diese kann entweder von einem für alle, oder von jedem für sich selbst geführt werden.

Wenn jeder seine eigene Rechnung führt, so zeichnet er sich in seiner Tischecke, oder vor sich hin, folgende Figur:



Der Raum oberhalb des wagrechten Striches stellt sein Soll vor. Da hinauf wird er zunächst seine Stammbête schreiben. Ferner sämtliche Bête, die er selber zu zahlen hat. Die beiden Räume rechts und links des senkrechten Striches stellen sein Haben vor, und zwar rechts das Guthaben an den Nachbar zur Rechten, und links an das den Nachbar zur Linken. Spielen vier, so wird die Figur so aussehen.



wobei der mittlere Raum innerhalb der beiden senkrechten Striche das Guthaben an den gegenüberstehenden Spieler vorstellt.

Der Kartentamm wird eingesetzt, beim Passen zugesetzt, und wenn L'Hombre gewinnt, nach Regel 7, ausgenommen. Wird L'Hombre Bête, so wird der Kartentamm in die untere Tasse gesetzt und sammelt sich dort zu einem Rock, der heraufgeholt und, wenn keine Bête mehr vorhanden, am Schluß des Spieles verteilt wird.

Gewinnt nun ein Spieler einen Hombre, so wird er zunächst den Kartentamm herausnehmen und sich eine Bête nach seinem Soll (oberhalb der Linie) auslösen. Dabei ist es gleichgültig, welcher Art die Bête und von wem sie gewonnen, denn das Soll oberhalb der Kasse repräsentiert die Summen, welche jeder Spieler an die Gesamtkasse schuldet. Verliert also jemand eine Bête, so kontribuiert er sie zur Gemeinkasse (Rock), indem er sie sich anschreibt, und ebenso, wenn jemand die Bête gewinnt, so entnimmt er sie aus der Gemeinkasse, indem er sie von seinem Soll auslöscht. — Die

gewonnenen Honneurs (Spesen) werden rechts und links (bez. in der Mitte) gegen die Mitspieler angeschrieben. Was man an die Mitspieler zu zahlen hat, werden diese in derselben Weise anschreiben.

Gewinnt jemand eine Bête und schuldet nichts mehr der Gemeinkasse (hat oberhalb des Striches nichts mehr angeschrieben), so nimmt er sie von einem beliebigen Mitspieler, welcher deren noch schuldet, d. h. der Mitspieler löscht seine Bête und der Gewinner schreibt es unterhalb des Striches gegen den betreffenden Mitspieler. Schuldet keiner mehr etwas, so werden neue Stammbête angeschrieben.

Nach beendetem Spiel werden die Haben mit dem Soll bei den Mitspielern ausgeglichen. Die noch vorhandenen Bête werden zusammengerechnet und nebst den etwa vorhandenen Kartentämmen der unteren Tasse an sämtliche Mitspieler gleichmäßig verteilt.

Wenn einer die Buchführung für alle übernimmt, so wird er einem jedem Mitspieler ein Konto anlegen und denselben gleich anfangs mit den Stammbêten debitorieren.

Nach jeder beendeten Tour berechnet er den Gewinn einschließlich Spesen — oder Verlust, wenn L'Hombre verloren — und kreditiert den Gewinner — debitoriert den Verlierer — für den Gesamtbetrag. Hierauf debitoriert (beziehungsweise kreditiert) er die Mitspieler für die betreffenden Spesen. Ebenso werden vorkommende Strafbête debitoriert. Die Zeichen — (minus) dienen für Debet und + (plus) für Kredit, z. B. es werden zu Anfang 9 Marken Stammbête geschrieben; die Kontos werden also lauten:

A. 9 Marken,

B. 9 "

C. 9 "

Hierauf beginnt das Spiel und A. gewinnt den L'Hombre auf eine einfache Frage mit vier Matador, so daß die Spesen 2 Marken betragen, C. dagegen hat durch irgend einen Fehler eine Bête verwirkt. Dem A. werden 7 (3 für die Stammbête und 4 für Spesen) kreditiert. B. wird mit 2 (Spesen) und C. wird mit 6 (2 Spesen, 4 Bête) debitoriert. Die zweite Tour gewinnt A. abermals mit 1 Marke Spesen. Das Buch wird demzufolge nach der zweiten Tour folgendermaßen aussehen.

	Stammbête	Erste Tour	Zweite Tour	Dritte Tour
A.	— 9	— 2	+ 3	
B.	— 9	— 11	— 12	
C.	— 9	— 15	— 16	

Diese Art Buchführung hat den Vorteil, daß sie nach jeder Tour den Bestand der Stammbête bezw. des Rocks übersichtlich anzeigt; so in dem vorliegenden Beispiele:

	— 12	
	— 16	
	<hr/>	
zusammen		— 28,
davon		+ 3,
		<hr/>
verbleiben		— 25,

welche noch abzuspielen sind.

8. Strafen beim Kartengeben:

a. Wenn der Kartengeber sich vergibt, d. h. dem einen oder dem andern oder sich selbst mehr oder weniger als neun Karten gibt, so kann er in diesem Spiel weder L'Hombre werden, noch gegenspielen, auch nicht Robille gewinnen.

b. Wer mehr oder weniger Karten bekommen hat, muß dies sofort anzeigen, wenn es mehr als zehn oder weniger als acht sind, damit das Spiel nicht unnötig aufgehalten wird. Hat er entweder zehn oder acht Karten erhalten, was also das Spiel nicht verhindert, so macht er die Erklärung, sobald die Reihe an ihm ist. Er wird also z. B. sagen: „ich frage mit zehn Karten“, „oder ich passe mit acht Karten“. Thut er dies nicht, so versetzt er sich damit in die Lage des Kartengebers, d. h. das von ihm unternommene Spiel wird ihm nicht bezahlt, wenn er es gewinnt. Verliert er es, so ist er Bête nach den allgemeinen Regeln des Spieles.

Mit zehn Karten kann nur gefragt werden. Wer daher mit zehn Karten ein Sans prendre (Solo) spielt, der wird, sobald der Irrtum sich herausstellt, ohne weiteres Bête, d. h. er wird so behandelt, als ob er sein Solo verloren hätte.

Mit acht Karten kann sowohl Frage wie Solo angesagt werden. Selbstverständlich kann ein Solo mit acht Karten niemals die Bole machen.

c. Fälle, wie das Sichtbarwerden einer Karte beim Kartengeben, umgekehrte Karten im Pack oder im Talon, fremde Karten im Pack u. werden am allerbesten durch neues Kartengeben erledigt; dies wird unbedingt geschehen, wenn die sichtbar gewordene Karte ein schwarzes As ist. Findet sich eine umgekehrte Karte im Talon, so wird man weniger darauf Rücksicht nehmen, da beim Ecartieren der Käufer sich selbst bedient, die Karte also so abnehmen kann, daß sie den andern Spielern nicht sichtbar zu werden braucht.

Nach dem Ecartieren:

Wer nach dem Ecartieren mehr oder weniger als neun Karten in Händen hat, setzt Bête. Ist er L'Hombre, so geht damit auch noch sein Spiel verloren.

Wenn ein Spieler mehr oder weniger Karten behält, und dies wird in den ersten fünf Stichen entdeckt, so ist in der Tour die Bole unmöglich gemacht; wird es aber erst bei oder nach dem sechsten Stich entdeckt, so kann L'Hombre (wenn er nicht etwa selbst der schuldige Teil ist) die Bole ausspielen.

L'Hombre sowohl als die Gegenspieler werden gut daran thun, den Talon jedesmal vor dem Kaufen nachzuzählen. Unterläßt dieß der L'Hombre (bei einem Fragespiel), und es stellt sich beispielsweise heraus, daß im Talon eine Karte fehlt, so gilt das Spiel nicht, weil nicht mehr festzustellen ist, ob der Fehler beim Kartengeben oder beim Kaufen vorgefallen. Unterläßt es ein Gegenspieler, so kann er in den Fall geraten, mehr oder weniger als neun Karten zu behalten, was ihm eine Bête kostet.

Während des Spielens:

a. Wer nach dem Kaufen den Talon so ungeschickt weitergibt, daß die Karten sichtbar werden, zahlt, wenn er L'Hombre ist, Bête und verliert das Spiel, oder macht, wenn er Gegenspieler ist, damit den L'Hombre gewonnen.

b. Wer Farbe verleugnet hat, zahlt Bête. Ist es der L'Hombre, so hat dieser damit sein Spiel gewonnen. Ist der Stich noch nicht eingeheimst, so läßt sich der Fehler noch verbessern.

c. Wer sich erklärt, ehe die Reihe an ihm ist, und dadurch das Spiel verrät, zahlt Bête.

d. Wer ausspielt oder zugibt, ehe die Reihe an ihm ist, und damit dem L'Hombre schadet, zahlt Bête.

e. Wer als Gegenspieler seine Karten verrät oder aus irgend welchem Grund aufdeckt, zahlt Bête und macht den L'Hombre gewonnen. Diese Regel fällt jedoch weg, wenn er Remise oder Rodille in Händen hat.

Sobald die Karten für das nächste Spiel gemischt und abgehoben sind, kann kein Fehler mehr gerügt werden.

Wenn in einem Spiel zwei oder alle Spieler einen Fehler machen (z. B. eine unrichtige Anzahl Karten haben), so muß jeder Bête setzen.

9. Rodille. Wenn ein Gegenspieler fünf Stiche macht, oder wenn er nur vier Stiche macht, L'Hombre und zweiter Gegenspieler aber drei beziehungsweise zwei Stiche machen, so ist L'Hombre Rodille verloren. Die alte Regel will, daß in diesem Fall der Gegenspieler, welcher Rodille gemacht hat, den Stamm ausnimmt, als ob er die Partie gewonnen hätte. In neuerer Zeit wird aber die Rodille der Remise gleichgeachtet, nur mit dem Unterschied, daß L'Hombre doppelt Bête setzen muß.

Wenn L'Hombre ein Spiel werfen (offerieren, verloren geben) will, so muß er dieß vor dem Ausspielen thun. Er spart dabei etwaige Extraspesen. Vermeint aber ein Gegenspieler, ihn Rodille machen zu können, so bietet er Contre-L'Hombre und das Spiel muß durchgespielt werden. Macht er aber nicht Rodille, so bezahlt er ebenso viel, als ob er L'Hombre unternommen und verloren hätte. Seitdem Rodille dem gewinnenden Gegenspieler keinen Vorteil bringt (der Remise gleichgeachtet wird), ist auch Contre-L'Hombre außer Gebrauch gekommen. Ebenso veraltet ist der Ausdruck „gano“. Wenn nämlich ein Spieler einen Stich zu behalten wünschte, um dadurch Rodille zu vermeiden, so erbot er sich mit dem Wort „gano“, eine Bête zu setzen, wenn ihm der Stich gelassen wurde.

Verfahren wird beim L'Hombrespiel folgendermaßen:

Nachdem die Stammböte geregelt sind, wird um das Kartengeben gezogen. Je zwei Karten von Pik, Treff und Karo werden einem Paß entnommen, und die einen davon offen an bestimmte Plätze, die andern drei verdeckt auf den Tisch gelegt. Hierauf wählt ein jeder eine verdeckte Karte und nimmt da Platz, wo die von ihm gezogene Farbe liegt. (Bei vier Spielern wird noch die vierte Farbe zum Ziehen genommen.) Wer Pik zieht, gibt zum erstenmal Karten, alsdann geht das Kartengeben der Reihe nach weiter.

Der Kartengeber setzt nunmehr den Kartenstamm, mischt die Karten, läßt vom Nachbar zur Linken abheben und gibt dreimal je drei Karten, zuerst seinem Nachbar zur Rechten (welcher die Vorhand hat), sodann dem Nachbar zur Linken (der Mittelhand) und zuletzt sich selbst (der Hinterhand) und legt schließlich den Talon (die noch übrig gebliebenen dreizehn Karten) zur linken Hand der „Vorhand“. Er wird gut thun, nachzuzählen, ob der Talon auch richtig ist, und überhaupt beim Kartengeben vorsichtig zu sein, weil jeder Fehler und jedes Vergehen mit Strafe gerügt wird.

Inzwischen hat die Mittelhand das zweite Paß Karten gemischt und es zur rechten Hand der Vorhand auf den Tisch gelegt. Die unterste aufgedeckte Karte gibt die Farbe für die vorliegende Tour an.

Wer die Vorhand hat, erklärt sich entweder mit: „Ich passe“ oder „frage“. Verbleibt ihm die Frage und ist nicht bis zum Solo abgefragt worden, so kann er nur die Touren bis g spielen, aber kein Solo. Wenn er daher ein gutes Solo in Händen hat, so wird er lieber gleich „Solo“ („Sans prendre“) sagen.

Die zweite Hand erklärt sich sodann mit einem „passe“ oder „gut“, oder sie „fragt ab“, indem sie der Reihe nach eine höhere Tour vorschlägt, welche, wer die Vorhand hat, jedoch jedesmal selbst behalten kann. (Mort und Spadille forcés (p. q.) bleiben selbstverständlich von der Vizitation ausgeschlossen.)

Ist es endlich entschieden, in welchen Händen der beiden die Tour verbleibt, dann erst steht es der Hinterhand (dem Kartengeber) frei, die Vizitation von da ab mit dem bis jetzt Meistbietenden aufzunehmen.

Ist die Vizitation endgültig entschieden, so ecartiert und kauft zuerst (wenn es bei einer Frage geblieben ist) L'Hombre (Spielunternehmer); was dieser übrig läßt, geht sodann zur zweiten und zuletzt zur dritten Hand. In Betracht kommt hierbei das in Regel 6 a, d, f und h Gesagte.

Ist es bis zum Solo gekommen, so geht der Talon sofort zur zweiten Hand und von da zur dritten. Es gilt als Norm, daß die zweite Hand der dritten mindestens fünf Karten übrig läßt. Diese darf nicht eher ecartieren, als jene damit fertig ist. Karten, welche im Talon verbleiben, darf niemand besehen.

Die weggelegten Karten kommen zur Seite „der Hinterhand“, welche dieselben im nächsten Spiel mischen und machen muß. Beim Grand und

Mull bleibt der Talon unberührt und darf selbstverständlich von niemand besehen werden.

Nach Beendigung des Kaufens, „Trumpfmachen=Stadiums“, beginnt das „Spielen“. Wer die Vorhand hat, spielt immer zuerst aus. Nachdem spielt derjenige aus, welcher den vorhergehenden Stich erhalten hat. Weggelegte Stiche dürfen nicht mehr besehen werden, ausgenommen beim Sans prendre, wo L'Hombre sich die Stiche zeigen lassen kann; doch entsagt er damit einer möglichen Vole.

Sobald ausgespielt worden, darf keiner mehr seine ecartierten Karten besehen. Über Farbebekennt u. s. w. siehe 2, 3, 4 und 5.

Nach beendetem Spiel müssen die Spesen eingefordert werden. Unterbleibt dies bis zum Abheben für das nächste Geben, so ist es zu spät damit. Stamm und Bête sind dagegen dieser Regel nicht unterworfen.

Zur Zeit, als L'Hombre noch eine wichtige Rolle im geselligen Leben spielte, wo kein Mensch sich gebildet nennen durfte, wenn er nicht passabel L'Hombre spielte, da entstand eine vollständige L'Hombrelitteratur.

Anhang zu L'Hombre.

An dem gewöhnlichen L'Hombrespiel können auch vier Personen teilnehmen, dann pausiert immer einer der Reihe nach. Es werden die Plätze gezogen wie oben angegeben. Der, welcher dem ersten Kartengeber zur linken Hand sitzt, pausiert zum erstenmal; er hebt ab; nimmt die ecartierten Karten zusammen; mischt das andre Spiel, macht Farbe, und bezahlt oder erhält die Spesen mit, als ob er an dem Spiel teilgenommen hätte. Er darf den Talon nachzählen, Fehler rügen und, wenn alle drei Spieler passen, den Mort (Regel 6, q) spielen (wobei er aber drei Gegner hat). In der Regel wird er auch das Buch führen. Nach ihm pausiert sein Nachbar zur Rechten und sofort der Reihe nach der Kartengeber des eben vollendeten Spieles.

L'Hombre zu Vieren oder Kaufquadrille.

Wird ebenso gespielt wie L'Hombre zu drei, mit folgenden Modifikationen:

1. Alle vier Spieler nehmen teil.
2. Jeder erhält nur acht Karten, und im Talon verbleiben mithin acht Blätter.
3. L'Hombre hat drei Gegenspieler.
4. L'Hombre kann mit drei Stichen gewonnen werden (wenn nämlich die fünf andern Stiche unter die Gegenspieler so verteilt sind, daß je zwei zwei Stiche haben, der dritte nur einen).

L'Hombre zu Vieren ohne Kaufen.

Ist jetzt nur wenig gebräuchlich, doch dem Solo (siehe dieses) sehr ähnlich. Es unterscheidet sich von L'Hombrequadrille mit Kaufen im folgenden:

1. Jeder Spieler erhält zehn Karten. (Es existiert sonach kein Talon und kann daher nicht gekauft werden).

2. Wer eine Frage macht, kann einen König zu Hilfe rufen (vergl. Solo), wer vier Könige hat, kann eine Dame „rufen“.

3. L'Hombre und sein Partner (der Gerufene) legen ihre Stiche zusammen; ebenso die Gegenspieler. Beim Solo legen die drei Gegenspieler ihre Stiche zusammen.

4. Mediateur. Wenn jemand einen Solo spielen will, so hat er das Recht, sich einen beliebigen König, der nicht Trumpf ist, auszubitten. Der König wird ihm offen hingereicht, er gibt dagegen eine beliebige von seinen Karten verdeckt zurück. Der Mediateur darf nicht verweigert werden, dafür aber braucht derjenige, welcher den Mediateur geliefert hat, keine Spesen außer Matabore zu zahlen, wenn L'Hombre gewinnt. Verliert er, so bezahlt er an alle drei Gegenspieler. Mediateur wird wie Solo bezahlt, doch von diesem verdrängt.

5. L'Hombre ist mit sechs Stichen gewonnen, mit fünf Stichen Remise und mit vier Stichen Codille.

L'Hombre zu Fünfen

wird wie Quadrille ohne Kaufen gespielt, doch erhält jeder Spieler nur acht Karten. Dieses Spiel ist fast gar nicht mehr gebräuchlich.

L'Hombre zu Zweien.

Dieses Spiel ist uninteressant, doch dient es sehr gut zum Erlernen des L'Hombre.

Es wird eine ganze Farbe (gewöhnlich Karo) weggelegt. Jeder Spieler erhält acht Karten, so daß vierzehn im Talon verbleiben. Es werden Fragen mit allen Chikanen und Solospiele gemacht. L'Hombre gewinnt mit fünf Stichen, ist mit vier Remise und mit drei Codille.

Eine andre Art des L'Hombre à deux ist, wenn Karoas und =Sieben zurückbehalten werden. Dies gibt zweiunddreißig Karten, von denen jeder Spieler zehn bekommt, so daß zwölf im Talon verbleiben. Bei solchem Spiel kann auch Karo Trumpf werden, hat aber alsdann nur vier Trümpe. Oder es werden je zwölf Karten ausgegeben und acht verbleiben im Talon. In diesem Fall gewinnt L'Hombre mit sieben Stichen, ist Remise mit sechs und Codille mit fünf.

Boston.

Boston ist ein Spiel, welches zur Zeit der Amerikanischen Freiheitskriege entstanden ist. Es wird von vier Spielern und mit den vollständigen französischen Karten zu 52 Blatt gespielt; und zwar werden abwechselnd zwei Spiele benutzt, indem mit dem einen durch Abheben und Aufdecken der untersten Karte Farbe gemacht, während mit dem andern Spiel gegeben wird. Das aufgedeckte Blatt ist „beste Farbe“. Der Wert der Karten

ist derselbe wie beim Whist, ebenso zählen die vier obersten Blätter als Honneurs. Jeder Mitspielende erhält 13 Blätter. Wer anspielt, sagt im voraus an, wieviel Stiche er mit seiner Karte machen zu können glaubt, kann aber von den weiteren Spielern in einer höheren Farbe oder mit mehr Stichen überboten werden. Der Wert der Farben ist derart, daß die andre Kartenfolge von gleicher Farbe, wie die „beste Farbe“ die „zweitbeste Farbe“ wird. Ist also z. B. Treff „beste Farbe“, so wird Pik „nächstbeste Farbe“ und die beiden roten Farben sind „schlechte Farbe“; sie können also dann in diesem Fall durch Pik und dieses durch Treff überboten werden. Die Vorhand braucht aber erst, wenn ihr das Spiel überboten worden ist, zu sagen, in welcher Farbe sie spielen will, wenn ihr dies ratsam erscheint.

Beim gewöhnlichen Boston spielt man allein, doch muß man dies vorher melden, da man sonst nicht ablehnen kann, wenn sich ein anderer Mitspieler dadurch, daß er „Whist“ sagt, zum Partner anbietet. Dieser Partner hat nun die Aufgabe, wenn die Vorhand Boston (fünf Stiche) angesagt hat, mindestens drei davon zu machen; bei Groß-Boston (sechs Stiche), Independence (sieben Stiche) und Grand-Independence (acht Stiche) muß sie mindestens vier machen. Die nächsthöheren Spiele, neun Stiche Philadelphia, elf Stiche Souveraine, zwölf Stiche Grand-Souveraine und dreizehn Stiche Concordia, müssen allein gemacht werden. Es muß bedient werden und zwar ist diejenige Farbe Atout, in welcher der Betreffende spielt.

Dem Null beim Whist entsprechend gibt es als fernere Spiele die folgenden: Petite misère, grande misère und misère troquante.

Bei petite misère darf der, welcher es angesagt, eine Karte weglegen und muß dann stichfrei bleiben.

Bei grande misère ouverte deckt er nach dem ersten Stich die ganze Karte auf. Bei grande révolution legen alle vier Spieler ihre Karten offen auf den Tisch und dürfen sich darüber beraten, wie sie den, der das Spiel angesagt, zu Fall bringen können.

Man spielt auch misère troquante, bei welchem man eine gefährliche Karte gegen eine andre, die man sich ausbittet, eintauscht und misère à quatre as. In diesem letzteren Spiel werden die vier Asse aufgelegt, und der, welcher das Spiel angesagt hat, ist nur verpflichtet, die drei letzten Stiche zu bedienen, vorher darf er abwerfen, was er will.

Beim Misèrespielen muß man in der Hinterhand suchen, sehr hohe Blätter abzuwerfen, oder den Misèrespieler in die Mitte zu bekommen und in Verlegenheit zu bringen, so daß er niedrig zuzugeben gezwungen ist.

Grandissimo, ein Stichspiel, wird in keiner bestimmten Farbe angesagt und gilt so viel wie in der besten und schlechten zusammen. Dieses Spiel bedingt, besonders wenn man nicht die Vorhand hat, die höchsten Honneurs, sonst bleibt der, welcher es angesagt, leicht sitzen, namentlich in dem Fall, daß eine lange Farbe hintereinander weggespielt wird und er genötigt ist,

hohe Karten zuzugeben. Die Honneurs werden in diesem Spiel aber nicht berechnet.

Wer gibt, zahlt vier Marken als Stamm. Hierzu kommt noch ein Block von 24 Marken. Wer ein Spiel gewinnt darf den Block und den Stamm einziehen, hat dagegen zwei Marken für den Rock zu zahlen. Wer ein Spiel verliert zahlt Bäte. Der Rock wandert nach dem dritten gewonnenen Spiel und jeder setzt als Extrabäte einen Block von zwölf Marken zu ihm. Wer auf den Rock spielt, nimmt, wenn er gewinnt, selbstredend außer, was er für sein Spiel einnimmt, sämtliches Außenstehende ein. Der Verlierer zahlt doppeltes Bäte. Wenn man auf den Rock spielen will, müssen in „besten Farbe“ wenigstens sechs, in andern Farben sieben Stiche vorher angesagt werden.

Ein nicht überall bekanntes Spiel ist das russische Boston, in welchem einer von den vier Spielern — immer der erste — nur eine Karte und die andern drei siebzehn Karten bekommen, ihm aber je vier abgeben müssen, wobei er möglicherweise, wenn alle zufällig dieselbe Farbe abwerfen, dreizehn Stiche bekommen kann, oder auch, wenn jeder seine niedrigsten Karten abwirft, *grande révolution* zu spielen vermag. Er darf dann natürlich bestimmen, was für ein Spiel gespielt werden soll. Es muß daher mit großer Vorsicht beim Wegwerfen vorgegangen werden.

Alliance.

Alliance ist dem Solospiel nahe verwandt.

Es wird mit der vollständigen Whistkarte gespielt und 4, 5 oder 6 Personen können daran teilnehmen.

1. Wenn vier Personen spielen, bekommt jede 12 Karten in vier Würfen. Nach dem ersten Wurf wird die dreizehnte Karte als Trumpf aufgeworfen; nach den drei letzten Würfen wird jedesmal die dreizehnte Karte verdeckt auf den Tisch gelegt. Wenn fünf Teilnehmer sind, erhält jeder zehn Karten in zwei Würfen; nach dem ersten Wurf wird Trumpf gemacht, und die letzte Karte kommt verdeckt auf den Tisch. Bei sechs Teilnehmern erhält jeder acht Blätter; Trumpf und Tischblätter wie bei vier Personen.

2. Die Stichkraft der Karten ist die natürliche (wie beim Whist), mit Ausnahme des Asses, welches in der roten Farbe (wenn nicht Trumpf) hinter dem Buben rangiert, in der schwarzen Farbe (wenn nicht Trumpf) das niedrigste Blatt ist. Ist die betreffende Farbe aber Trumpf, so wird das As derselben zur höchsten Stichkarte.

3. Die Neun, wenn Rot, oder die Drei, wenn Schwarz, wird „Fahne“ genannt. Fahne, König, Dame und Bube in Trumpf sind Figuren (Honneurs) und werden dem Gewinner extra bezahlt, wenn sie sich in den eroberten Stichen befinden und zwar für den König eine Marke, für die Dame zwei Marken, für den Buben drei Marken, für die Fahne vier Marken. Auch auf den Gewinn oder Verlust des Spieles haben sie Einfluß (siehe weiter unten), ihre Stichkraft ist jedoch die oben angegebene.

4. Mit sieben Stichen ist das Spiel unbedingt gewonnen; bei gleicher Anzahl von Stichen gewinnt die Partei, unter deren Stichen die „Fahne“ sich vorfindet; ist diese Tischblatt, so entscheidet der Wert der in den Stichen enthaltenen Honneurs; sind auch diese gleich (z. B. auf der einen Seite König und Dame, auf der andern der Bube), so hat der Spielunternehmer sein Spiel verloren.

5. In dem Spiel sind folgende Touren möglich, von denen die vorhergehende von der nachfolgenden überboten werden kann:

a. Die einfache Frage mit Alliance. Der Fragende übernimmt das Spiel in einer von ihm zu bestimmenden Farbe und unter Zuziehung eines Aiden. (Vergl. das Solospiel.) Der Frager nennt einen König, und wer diesen König in seinen Karten hat, wird Aide. Die auf diese Weise entstandene Alliance bildet die eine Partei, die übrigen Mitspieler sind die Gegner.

b. Die Couleurfrage mit Alliance. Wie vorstehend in der aufgeworfenen Couleur.

c. Die Levéefrage mit Alliance. Der Frager deckt eine beliebige der verdeckten Tischkarten auf, und diese wird Trumpf. Er hat auch das Recht, die übrigen Tischkarten hereinzunehmen und dafür eine gleiche Anzahl aus seinen Handkarten zu ecartieren. Im übrigen wie bei a. Wenn alles paßt, muß Vorhand Levée spielen. Bezahlt wird aber wie für gewöhnliche Frage.

d. Einfaches Solo. Das Unternehmen, allein sieben Stiche, beziehungsweise sechs Stiche unter den in Regel 4 gegebenen Bedingungen zu machen. Die andern Mitspieler sind Gegner. Glaubt einer der Gegenspieler für sich allein mehr oder ebenso viel Stiche wie der Unternehmer zu machen, so sagt er Resistance. Jeder der Mitspieler spielt alsdann auf eigene Rechnung. Zwischen Spielunternehmer und Resistance entscheidet die Mehrheit der Stiche. Der Resistent zahlt fürs Spiel doppelt, wenn er verliert, und empfängt dafür doppelt, wenn er gewinnt. Die Honneurs zählen einfach. Haben beide Hauptspieler eine gleiche Anzahl von Stichen, so entscheidet a. die Fahne; b. ist die Fahne Tischkarte, so verlieren beide und jeder von ihnen zahlt an einen der Neutralen vier Marken; c. befindet sich die Fahne bei einem der Neutralen, so ist dieser Gewinner und erhält von jedem der beiden Hauptspieler vier Marken; die andern Neutralen zahlen nichts, und wenn sie in ihren Stichen ein Honneur haben, so erhalten sie den Wert desselben von demjenigen, welcher es ursprünglich hatte.

Honneurs werden nur dem Gewinner gezahlt; dies gilt für die Fragen und Solo ohne Resistenz.

e. Couleursolo. Wie vorstehend in Couleur.

6. Bezahlt wird:

für Fragen und Zwangslevée	2 Marken
„ offeriertes Levée	4 „

„ Solo	4 Marken,
„ die sechs ersten Stiche ohne Unterbrechung	2 „
„ sämtliche 12 Stiche fernere	4 „

In Couleur wird alles doppelt gezahlt. Außerdem werden noch dem Gewinner die Honneurs berechnet.

Bassadewitz.

In diesem Unterhaltungsspiel ist die übliche Gewinnart beiseite gesetzt und „etwas weniger mehr“; denn je weniger Stiche hier einer macht, um so mehr gewinnt er, am meisten, wenn er ganz stichfrei bleibt. Vier Personen, von denen jede acht Blätter bekommt, gehören dazu. Das Geben und Spielen geht links herum.

Trumpf wird nicht gemacht, doch muß jeder die ausgespielte Farbe, wenn er sie hat, bedienen. Die Karten folgen in gewöhnlicher Ordnung aufeinander bis zur Sieben, die kleinen kommen nicht dazu. Es werden nicht die Stiche, sondern die Augen darin gezählt. Das As gilt 5, der König 4, die Dame 3, der Bube 2 und die Zehn 10 Points. Die Neun, Acht und Sieben gelten nichts.

Es spielen hier nicht zwei und zwei miteinander, nur jeder für sich, auch wird nicht um die Plätze gelost, sondern um das Kartengeben, weil, wer gibt, 12 Points — Marken — Einsatz leisten muß, welche zu Ende des Spieles in drei Teile, zu fünf, zu vier und zu drei Marken verteilt werden. Wer keinen Stich macht oder die wenigsten Augen in seinen Stichen hat, bekommt fünf und so fort. Wer die meisten Augen hat, geht leer aus. Haben mehrere gleichviel Augen in ihren Stichen, so geht es nach der Vorhand, und der Nachsitzende bekommt die wenigsten. Hat der letzte mit dem, welcher Anspruch auf drei Marken hat, gleichviel Augen, so bekommt sie dieser und der letzte hat das Zusehen.

Macht einer alle Stiche, so bekommt er von jedem vier Marken. Da auf diese Weise aber die Kartengeber die zwölf Marken, um welche gespielt wird, zwecklos bezahlt, so muß er noch einmal geben und, wenn ein ähnlicher Fall abermals eintritt, nochmals und so oft, bis die zwölf Marken wirklich ausgespielt sind.

Wer nicht alle, aber doch so viel Stiche macht, daß er 100 Augen hat, muß jedem vier Marken bezahlen, und der Kartengeber muß wie im vorigen Fall noch einmal geben.

Brandeln.

Brandeln ist ein altes deutsches Spiel; vielleicht der unmittelbare Vorgänger des Solo. Es gehören dazu vier Teilnehmer.

Aus dem gewöhnlichen Pack von 32 Karten werden die Achten entfernt, so daß jeder Mitspieler 7 Karten erhält.

Die Rangordnung der Karten ist die gewöhnliche, nämlich As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Sieben; in der Atoutfarbe dagegen ist der Bube der höchste Trumpf, die Sieben der zweithöchste, hierauf folgen As u. s. w.

Die Vorhand paßt entweder, oder meldet, wenn sie drei Stiche machen zu können glaubt, „brandeln“. Dieses kann von der zweiten Hand durch „vier Stiche“, dieses wiederum von der dritten durch „fünf Stiche“ und zuletzt mit „sechs Stichen“ überboten werden. Den Bordermännern steht es frei, das Übergebot selbst zu behalten; dies geschieht mit den Worten „ich behalte“.

„Bettel“ bedeutet das Unternehmen, keinen Stich zu machen, und überbietet „sechs Stiche“. „Mord“ bedeutet, sämtliche sieben Stiche zu machen, und überbietet alles andre.

Wer das Spiel behält, bestimmt die Trumpffarbe. Diese wird erst genannt, wenn das Bieten erledigt ist. Der Spielunternehmer spielt zuerst aus; im Verlauf des Spieles: wer den vorhergehenden Stich gemacht. Farbe muß bekannt und überstochen werden; wer „renonce“ ist, kann entweder trumpsen oder abwerfen.

Bezahlt wird von jedem der Mitspieler an den Spielunternehmer bei gewonnenem Spiel (oder vom Spielunternehmer jedem der Mitspieler bei verloren gegangenen Spiel).

für Brandeln	1 Marke oder 3 Marken,
„ vier Stiche	2 Marken „ 4 „
„ fünf Stiche	3 „ „ 5 „
„ sechs Stiche	4 „ „ 6 „
„ Bettel	5 „ „ 7 „
„ Mord	6 „ „ 8 „

Für die Marke wird ein beliebiger Geldwert vereinbart. Über- oder Unterstiche werden nicht bezahlt.

Briscon.

Nur zwei Personen können dieses aus mehreren andern, namentlich dem Brusquemille, entstandene Spiel mit 32 Karten vornehmen, von denen jede fünf Karten erhält. Die erste Karte wird als Trumpf aufgelegt. Die Vorhand spielt aus, hiernach immer der, welcher den Stich gemacht hat. Es wird vom Talon der Reihe nach abgehoben. Die Geltung der Karten ist wie bei Brusquemille. Die Sequenzen und Quarten in Trumpf, die Terzen in Trumpf, die Quinten, Quarten und Terzen in andrer Farbe, die Kunststücke, die Mariage in Trumpf und in andern Farben werden nach einer Spieltabelle bezahlt; wer in den ersten fünf Karten nur Bilder hat, bekommt 20 Points, die er so oft anlegt, wie er wieder ein Bild abhebt, also fünf vollständig behält. Für eine leere Karte in der nämlichen Art werden

zehn Points gerechnet; Trumpfpaß gilt ebensoviel; auch der, dem die letzte Karte im Talon zufällt, bekommt dasselbe. Bezahlt wird ferner, wer nach dem Aufräumen des Talons noch fünf Trümpfe in der Hand hat (30 Points), wer die letzten fünf Stiche macht (20 Points), wer alle Stiche im ganzen Spiel macht (600 Points) und wer die meisten Stiche hat, 10 Points.

Eine Karte, welche man schon als zu einer Folge gehörend angegeben hat, darf nicht noch einmal zu einer andern Folge zählen, kann aber zu einem Kunststück oder einer Mariage gerechnet werden.

Brusquembille.

Zwei bis fünf Personen können an diesem Spiel teilnehmen; sind es zwei oder vier, so dient dazu die Pikettkarte, und beteiligen sich drei oder fünf, so dürfen nur 30 Karten genommen werden; man wirft zwei Sieben heraus. Wird zu vier gespielt, so gehen zwei gegen zwei, und die Partner sitzen dann nebeneinander, um sich den Spielplan mitteilen zu können.

Die Aße und die Zehnen sind die Brusquembilles und damit die höchsten Karten des Spieles; doch sticht das As die Zehn; diese den König, der König die Dame u. s. w., nur muß die höhere Karte von der gleichen Farbe sein, wenn sie nicht Trumpf ist; denn der niedrigste Trumpf, also die Sieben, sticht den König in einer andern Farbe.

Wenn einer gegen einen spielt, oder zwei gegen zwei, was eine Partei heißt, so wird ausgemacht, um was man spielt, und wenn drei oder fünf sich beteiligen, nimmt jeder eine Anzahl Marken, deren Wert man bestimmt. Dann zieht man, wer gibt und mischt, läßt links abheben, gibt jedem der Mitspielenden drei Karten und nimmt sich selbst ebensoviel, entweder jedesmal eine oder alle drei zusammen und deckt eine vom Talon auf, welche den Trumpf macht und so halbgedeckt liegen muß, daß sie jeder sehen kann. Diese Karte kann gegen die niedrigste Trumpfkarte, also Sieben oder Acht, eingetauscht werden.

Bei Brusquembille braucht nicht bekannt zu werden, man kann also eine Karte stechen, selbst wenn man die gleiche Farbe in der Hand hat, oder eine andre beliebige Karte daraufwerfen.

Wer den Stich macht, nimmt zuerst eine Karte vom Talon, dann die andern der Reihe nach; man spielt, bis keine Karte mehr abzuheben ist. Der letzte nimmt den Trumpf.

Es werden so viele Spiele hintereinander gemacht, wie vorher bestimmt ist, und ist nichts festgesetzt, so kann nach jedem Spiel aufgehört werden.

Wer Trumpfpaß hat, bekommt zwei Marken von jedem; gleichfalls bekommt er für jedes As, das er ausspielt, zwei Marken, wenn er den Stich macht; im andern Fall muß er jedem zwei Marken zahlen. Dasselbe gilt bei den Zehnen, doch wird statt zwei Marken nur eine gezahlt.

Der, welcher die meisten Points in den gemachten Stichen hat, gewinnt die Partie, nämlich so viel Marken, wie ausgemacht sind. Jeder sieht

zu diesem Zweck seine Stiche nach und rechnet für jedes As elf Points, zehn für jede Zehn, vier für jeden König; die Damen gelten drei Points, der Bube zwei und die übrigen Karten nichts. Jeder bekommt darauf seinen Teil aus dem Einsatz.

Man wird sich bemühen, Stiche mit hohen Karten einzunehmen, was hier die Hauptsache ist. — Den Namen hat das Spiel von dessen Erfinder.

Callabra.

Callabra wird in Syrien und der übrigen Türkei meistens von zwei oder auch mehreren Personen, mit jeder beliebigen Karte, viel gespielt.

Jeder bekommt drei Karten, und fünf werden offen auf den Tisch gelegt; der Talon wird vorläufig weggelegt. Wer die Vorhand hat, und dann einer nach dem andern bis zum Kartengeber, raubt mit einer seiner Handkarten eine oder mehrere der auf dem Tisch liegenden Karten, die der Augenzahl der Raubkarte entsprechen. Hat er z. B. eine Neun, so kann er damit entweder eine andre Neun rauben, oder auch eine Sechs und Drei, oder eine Fünf, Drei und das As. Figur kann eigentlich nur gleichnamige Figur rauben, doch wird den Figuren ein Zahlenwert beigelegt, dem Buben elf, der Dame zwölf, dem König dreizehn. In diesem Fall rauben sie ganz in derselben Weise wie die andern Zahlkarten. Räuber und geraubte Karten werden wie Stiche eingenommen. Dieselbe Karte kann aber zu gleicher Zeit mehrmals rauben. Liegen z. B. auf dem Tisch, König, Bube, Zehn, Drei und Zwei, so kann mit einem König geraubt werden: Der König, Bube und Zwei, Zehn und Drei, sodaß der betreffende Spieler auf einmal sechs Karten in seine Stiche bekommt. Wer nicht rauben kann, wenn die Reihe an ihm ist, muß statt dessen eine seiner Handkarten auf den Tisch legen, die einem andern zum Raub dienen. Sind sämtliche Handkarten entweder mit Raub fortgelegt oder ausgespielt, so werden vom Talon eine neue Anzahl Karten verteilt, und das Rauben beginnt von neuem, und so fort bis zum aufgebrauchten Talon.

Die bei beendetem Talon auf dem Tisch befindlichen (also nicht geraubten) Karten konfisziert der Kartengeber. Jeder Mitspieler zählt die Zahl seiner Karten, durch die Zahl der Spieler dividiert. Wer die meisten hat, rechnet einen Point, wer die Pitzwei hat, zählt gleichfalls einen Point und wer die Karozehn eingestochen hat, zählt zwei Points. Ein glücklicher Spieler kann also bei einer Tour auf vier Points kommen. Es wird von neuem Karten gegeben (der Reihe nach), die Points werden angeschrieben, und wer zuerst eine gewisse Zahl erreicht hat (meistenteils 13), hat gewonnen.

Elfern.

Zwei oder drei Personen, von denen die eine im letzteren Fall abwechselnd König ist, spielen mit der Piktettkarte. Nachdem das erste Mal

um das Kartengeben gelöst ist, gibt später allemal der, welcher das Spiel gewonnen hat.

Gewöhnlich spielt man so, daß jeder sechs Karten, je drei mal zwei, bekommt, worauf, wie bei Sechsendsechzig, immer wieder von jedem eine neue Karte vom Talon genommen wird, bis derselbe aufgebraucht ist. Nur die Honneurs werden in den Stichen gezählt, und da es deren 20 gibt — As, König, Dame, Bube und Zehn von jeder Farbe — so muß man zwölf eingenommen haben, um das Spiel gewinnen zu können. Kann man es bis auf 15 bringen, so muß der andre das Spiel doppelt bezahlen; hat man aber alle 20 Honneurs in seinen Stichen, so bekommt man das Spiel dreifach bezahlt. Hat jeder nur zehn Figuren, so entscheidet erst das nachfolgende Spiel darüber, wer gewonnen hat, denn wer dieses gewinnt, dem fällt auch der Gewinn des vorhergegangenen zu.

Nach einem solchen Spiel, welches „steht“ und daher „Ständer“ genannt wird, löst man in der Regel um das Kartengeben.

Trumpf wird nicht gemacht, auch braucht man nicht zu bedienen oder zu überstechen, sondern jeder spielt, wie er es für sich am besten hält, nur bei den letzten sechs Stichen muß Farbe bedient werden.

Zu Anfang des Spieles sucht man alle kleinen und unbedeutenden Karten abzuwerfen und trachtet, eine oder zwei Farben zurückzubehalten, welche der andre nicht stechen kann. Der Figurenkampf gegeneinander geht demnach eigentlich zu Ende des Spieles erst recht los.

Das Euchrespiel.

Euchre wird mit der Pikettkarte gespielt. Der Bube ist die höchste Karte im Trumpf und heißt „der rechte Bauer“, nächst diesem ist der in korrespondierender Farbe der höchste, gilt mehr als die andern Trümpfe und wird „der linke Bauer“ genannt. Dann folgen As, König, Dame, Zehn u. s. w. In allen Farben, außer Trumpf, ist das As die höchste Karte. Der „linke Bauer“ wird stets unter die Trümpfe und nicht in die Folge seiner Farbe miteingerechnet. Jeder hat sein Spiel Karten zum Geben. Wer gibt, teilt seinem Gegenüber erst drei, dann sich drei und dann je zwei Karten zu und legt die nächstfolgende, welche Trumpf macht, auf.

Der andre sagt, ob ihm die aufliegende Farbe als Trumpf behagt oder nicht. Wenn er sehr gute Handkarten hat, d. h. mehr als drei hohe Trümpfe, so kann er sagen: „Ich spiele“, welches dem Partner gebietet, die aufliegende Karte einzustecken und dafür eine andre nutzlose verdeckt wegzuerwerfen. Im andern Fall, wenn er schlechte Karten hat, paßt er oder pocht auf den Tisch, was so viel heißt, wie: dieser Trumpf gefällt mir nicht. Nun darf der, welcher gegeben hat, bestimmen. Wenn er drei Trümpfe oder zwei sehr hohe hat, so lohnt es sich, eine unbedeutende Karte wegzuerwerfen und mit den Worten „Ich spiele“ den Trumpf einzustecken, wenn er jedoch auch paßt, so wird die Trumpfkarte weggelegt. Hat der, welcher nicht gegeben, drei

hohe Karten in irgend einer andern Farbe, so kann er diese jetzt zu Trumpf machen, wenn nicht, so paßt er, worauf der, welcher gegeben hat, Trumpf machen darf; doch wenn er ein gemischtes Spiel hat, paßt er ebenfalls und wirft seine Karten ab, worauf der andre sein Paß nimmt und gibt.

Der, welcher nicht gegeben, spielt aus und wenn er keine hohen Trümpfe hat, eine von seinen andern hohen Karten. Der Partner muß Farbe bedienen, wenn jemand eine gewöhnliche Karte ausspielt; doch beginnt man in der Regel mit dem höchsten Trumpf, was überhaupt immer für beide Spieler gilt.

Wenn der, welcher spielt oder eine Farbe bestimmt, drei Stiche macht, so gilt das 1 Point, macht er alle fünf, 2 Points oder einen „Markt“. Läßt er jedoch seinen Gegner drei oder noch mehr Stiche machen, so ist er „Euchred“ und der Gegner darf sich zwei Points anrechnen. Zum Zählen nimmt man eine Zwei und eine Drei, oder eine Fünf und eine Sechs der weggelegten Karten. Fünf Points machen ein Spiel, und elf Spiele werden gewöhnlich hintereinander gespielt.

Um Abwechslung in das Spiel zu bringen, wird eine der niedrigen Karten, etwa eine Zwei, mit hineingenommen, und mag dann Trumpf sein, was da wolle, „der kleine Schelm“ sticht alles, selbst den rechten Bauer. Als aufgelegte Karte bringt diese Karte keinen Vorteil und muß umgetauscht werden.

Hom.

Hierzu gehören bei sieben Teilnehmern 60 Karten, so daß, wenn jeder sieben Blätter nimmt, noch elf übrigbleiben. Spielen sechs Personen, so wird eine Farbe weggelegt; jeder bekommt sieben Karten und es bleiben acht übrig.

Bei fünf Spielern werden zwei Farben abgelegt, und jeder erhält sieben Karten, so daß noch fünf übrigbleiben.

Unter vier kommen die zwei letzten der Farben weg. Jeder erhält sieben Blätter und es bleiben zwölf. Unter dreien müssen die drei letzten der Farben weggelegt werden, so daß neun übrig sind.

Die erste von den nicht ausgegebenen Karten wird aufgedeckt und ist Trumpf oder bestimmt vielmehr die Trumpffarbe. Das Spiel wird wie Pifett gespielt. Geht es um Geld, so muß ein jeder nehmen, was ihm zukommt, sonst schreibt man ihm eins zur Strafe an; spielt man aber bloß zur Unterhaltung, dann darf nur der letzte im Spiel nehmen. Wenn er das versäumt, so muß er noch einmal so viel setzen, wie ausgemacht ist. Man kann auch in derselben Weise mit fünf Blättern spielen.

Hundertspiel.

Es wird dazu ein ganzes Spiel der deutschen oder, wenn die Anzahl der spielenden Personen zu stark ist, der französischen Karte genommen. Die Karten werden gemischt, und nachdem jeder der Gesellschaft vier Marken in die

Rasse gezahlt hat, unter sie in gleicher Anzahl verteilt. Ist die Zahl der Spielenden ungleich und die Blätter gehen nicht gerade auf, so werden die nach der Verteilung übriggebliebenen indes beiseite gelegt. Von den Karten gelten das As elf, der König vier, der Ober drei, der Unter zwei und jedes der übrigen Blätter so viel Augen, wie es deren hat. Der erste spielt ein beliebiges Blatt aus, indem er die Augen desselben nennt, dann spielt der zweite und zählt die Augen seines ausgespielten Blattes zu dem ersten, und so geht es in der Reihe fort. Wer nun so spielt, daß er zuerst die Zahl hundert zählen kann, der hat das Spiel gewonnen; wer aber ein Blatt ausspielt, dessen Augen mehr als hundert betragen, der muß an jeden so viel Marken Strafe geben, wie er über hundert zählte, und sein folgender Nachbar spielt ein andres Blatt aus, das entweder gerade so viel Augen, wie an hundert fehlen, oder weniger zählt. Wenn aber die Augen der ausgespielten Blätter sich bereits so hoch belaufen, daß einer oder der andre kein so niedriges Blatt hat, die Zahl hundert zu treffen, so sagt er: „ich passe!“ zeigt seine Blätter und ist von der Strafe frei; sollte es sich jedoch treffen, daß keiner von allen ein solches niedriges Blatt hat, so setzt jeder von neuem vier Marken, und das Spiel beginnt von vorn.

Jaß.

Zu den beliebtesten Kartenspielen Süddeutschlands und der deutschen Schweiz gehört Jaß, es zählt zu den bevorzugten Nationalspielen neben dem bereits geschilderten Tarock und bildet eine Lieblingsunterhaltung der Schweizer in allen Schichten der Bevölkerung.

Die sämtlichen Jaßarten werden mit 36 Karten, in vier verschiedenen Farben, gespielt. Die deutsche Benennung für diese vier Sorten ist: Rosen, Eichen, Schellen und Schilden. Jede Farbe hat neun Bilder oder Karten: As, König, Ober, Unter (Bauer), Banner (Zehn), Neun, Acht, Sieben und Sechß. Mit Ausnahme der Trumpfkarte, in welcher der Unter (Bauer) der höchste und die Neun (Neß genannt) die zweithöchste Karte des Spieles ist, bleibt die angegebene Rangordnung. Der Trumpfbauer (Unter) zählt zwanzig Augen, das Neß (die Neun) vierzehn, das As jeder Farbe elf, der König vier, der Ober drei, der Bauer (Unter) zwei und der Banner (die Zehn) zehn. Die übrigen Karten haben keinen Zählwert.

Der gewöhnliche Jaß. Dieses Spiel kann unter zwei, drei und vier Personen gespielt werden. Wenn vier Spieler sich hierzu vereinen, so hebt vor dem Kartengeben jeder ab, und der die niedrigste Karte, hier das As hat, gibt, nachdem er vorher die Karten gehörig gemischt und seinen linken Nachbar hat abheben lassen, jedem Partner und sich selbst dreimal drei Karten rechts herum. Die unterste Karte ist Trumpf. Erst sagt der, welcher die Vorhand hat, ob er spielen wolle oder nicht, und dann folgen die übrigen Partner. Wer spielen will, klopft auf den Tisch, wer nicht will, legt die Karten weg. Wer die Vorhand hat, spielt aus. Hat der erste weggelegt, so beginnt der zweite oder dritte, wenn jener auch nicht spielen kann.

Spielen vier zusammen, so löschen, nachdem die Partie fertig ist, die beiden Spieler, welche am meisten zählen, jeder einen Strich. (Man spielt gewöhnlich vier, acht, zwölf, sechzehn Striche ab.) Wer nicht 21 Augen erhalten hat, bekommt als Strafe eine Null, welche gleich einem Strich ist. Diejenigen, die gepaßt, d. h. diesmal nicht mitgespielt haben, löschen weder, noch schreiben sie an. Der Grund, warum man eine Null und nicht einen Strich als Strafe erhält, wenn man keine 21 Points bekommen kann, beruht darin, daß man genau von Anfang an das Spiel kontrollieren kann. Wenn nun drei sich an einer Partie beteiligen, so verbleiben die letzten neun Karten, von denen die oberste Trumpf ist, als Stoch auf dem Tisch. Gefällt einem der Partner die eigne Karte (Handkarte) nicht, so hat er das Recht, die Karten des Stoches zu nehmen, ebenso die Karte, welche den Trumpf zeigt. Hierbei gilt wieder das Recht der Vorhand. Die weggelegten Karten darf der Nehmer des Stoches nur noch einmal während der Partie selbst ansehen, die Gegner haben aber erst nach Schluß des Spieles dieses Recht. Wer die letzten Striche hat, verspielt die Partie und bekommt einen Strich in die Ecke der Anschreibetafel. Der Wert und die Anzahl der Striche, die abgespielt werden sollen, muß vor dem Spiel bestimmt werden.

Allgemeine Regeln: Die Vorhand spielt aus. Wer gestochen hat, muß dann ausspielen. Das Zurückziehen einer ausgespielten Karte ist unstatthaft. Alle Farben sind zu bekennen oder mit Trumpf abzustechen. Übertrumpfen ist nicht erlaubt, sondern es muß übernommen werden. Eine Ausnahme hiervon macht der Trumpfbauer, der das Recht hat, nach Gutdünken zu verfahren und nach seinem Belieben zu stechen. Der letzte Stich wird mit fünf Points honoriert. Wer Honneurs in seiner Karte melden kann, muß dies mit dem Ausspielen seiner ersten Karte thun. Trumpfkönig und Ober in einer Hand heißen „Stöcke“ und gelten 20 Points, müssen aber im Lauf des Spieles gemeldet und vorgezeigt werden. Vier Bauern in der Hand gelten 200, die vier As, vier Könige, vier Ober und vier Banner jedes 100 Points. Drei nacheinander folgende Karten derselben Farbe 20, vier 50, fünf 100 Augen. Fünf aufeinander folgende Karten gleicher Farbe gelten mehr als vier As, vier Könige, vier Ober, vier Banner. Die zwei Spieler (unter drei und vier), welche am meisten Points gezählt haben, gewinnen die Partie. Wenn die Spieler zufällig gleiche Augen gezählt haben, so müssen diese es unter sich selbst ausmachen, wer von ihnen gewinnt, resp. löscht. Meist entscheidet hierüber das Ziehen der höchsten Karte.

Schmausjaß. Dieses Spiel wird gewöhnlich nur unter zwei Teilnehmern gespielt. Die Hauptregeln, sowie der Wert der Karten selbst bleiben genau wie bei dem gewöhnlichen Saß, nur werden die vier Sechsen aus dem Spiel entfernt. Die Trumpfsieben raubt das aufgelegte Atout. Rauben darf man erst dann, wenn man einen Stich gemacht hat, muß aber diesen Raub vornehmen, bevor die zwei letzten Karten vom Tisch aufgenommen sind.

Bei diesem *Jaß* ist man nicht gezwungen, Farbe zu bedienen, solange noch Karten zum Aufnehmen auf dem Tisch liegen. Derjenige, der einen Stich bekommt, hat die Vorhand mit dem Ziehen einer Karte von dem Haufen, dann kommt erst der Gegner. Solange noch Karten zum Abheben vorhanden sind, muß jeder der Spieler neun Karten (Blätter) in der Hand haben. Hier zählen auch drei aufeinander folgende Blätter von derselben Farbe 20; erhält der Spieler noch passende Karte, so kann er nochmals 20 weihen. Wer z. B. von Unter, Banner, Neun bereits „drei“ gewiesen hat und hierzu eine „Acht“ erhält, kann nicht wieder „drei“ melden, sondern nur dann, wenn er den Ober beispielsweise hebt; dagegen ist ihm unbenommen, gleich die „Vier“ zu melden. — Man spielt gewöhnlich diese Partie auf 700 Points. Jeder Spieler macht auf seine Seite ein lateinisches Z auf eine Tafel oder den Tisch, auf welches er während des Spieles und nach Schluß desselben die Meldungen, Stöcke und Augen der Karte mit Strichen anmerkt. Die Hunderter oben, die Fünziger in der Mitte und die Zwanziger unten, ungerade Zahlen mehr oder weniger schreibt man nebenbei.

Der kritische *Jaß*. Diese Variation wird meist zu dritt, selten zu zweit gespielt. Die Spielregeln bleiben die des gewöhnlichen *Jaß*, nur muß beachtet werden, daß immer zwei Mitspieler gegen einen spielen. Auf dem Tisch bleiben stets neun Karten liegen; von diesem Stock auf dem Tisch wird die oberste Karte umgekehrt und gibt den Trumpf an. Will keiner das aufgedeckte Solo spielen, so läßt die Vorhand „lehren“. Hierauf kehrt der Kartengeber eine andre Karte des Haufens um und fährt damit so lange fort, bis einer „halt“ ruft und gegen die beiden andern das Spiel (Solo) wagt. Bei diesem *Jaß* spielt derjenige, welcher das Solo übernimmt, aus, und die beiden Gegner spielen vereint gegen den Solohalter.

Der kritische Raubjaß kann von zwei, drei und vier Personen gespielt werden; jeder Mitspielende erhält neun Karten. Der Spieler, welcher die Vorhand hat und sich stark genug fühlt, gegen die drei Mitspieler die Partie zu wagen, ruft „auf rauben!“ oder auch „ungeraubt!“ Im ersteren Fall kann er mit den in seinen Händen befindlichen Sechsen solche Karten von gleicher Farbe verlangen, die er für sein Spiel geeignet findet. Die Mitspieler (Partner) müssen die verlangte Karte gegen die Sechsen austauschen. Spielt die Vorhand aber „ungeraubt“, so dürfen die Sechsen nicht ausgetauscht werden. Hat die Vorhand oder bei dessen Verzicht ein anderer Spieler das Solo mit „rauben“ aufgenommen und ruft ein folgender Spieler „besser“, so steht es der Vorhand noch frei, das Spiel auf „ungeraubt“ noch aufzunehmen, und erst auf dessen Verzicht erhält der Neugemeldete das Solo. Kommt aber kein Solo zustand, so wird das Spiel „geworfen“ und neu gegeben, wobei der nächste Spieler nach dem Kartengeber die Vorhand erhält.

Der Kreuzjaß. Kreuzjaß kann nur von vier Personen aufgenommen werden. Diese bilden zwei Parteien und zwar so, daß die über

Kreuz einander Gegenübersitzenden zusammenspielen und sich gegenseitig möglichst unterstützen, ohne aber durch Worte und Geberden ihren Wünschen Ausdruck zu geben. Die Spielregeln bleiben die bekannten des gewöhnlichen Saß. Wie beim Schmaußsaß wird auch dieser Kreuzsaß auf 700 Augen gespielt. Jede Partei markiert während des Spieles die Points auf das schon erwähnte lateinische Z.

Imperial.

Zwei bis vier Personen spielen mit 32 oder inkl. der Sechsen 36 Karten.

Spiele zwei, so erhält jeder zwölf Karten und zwölf sind Stammkarten, die der, welcher keinen Trumpf hat, zu nehmen befugt ist.

Wenn drei spielen, so gibt man neun Karten und neun bleiben im Stamm, von welchen das oberste Blatt aufgedeckt wird und Trumpf ist. Ist es As, König, Dame, Bube, Sechß, so kann man es gegen die Sieben eintauschen; die Zehn, Neun, Acht, Sieben gehören zwar auch noch zum Trumpf und können die Sechß stechen, aber die vorgenannten sind eigentlich die Imperialtrumpfe, denn wer einen davon durch den Aufschlag mit Rauben oder unter Bieren durch Kartengeben erhält, schreibt sich einen Strich an. Dasselbe geschieht, wenn man im Spiel einen einnimmt oder andre absticht. Sind vier Spieler, so werden alle Karten ausgegeben, und das letzte Blatt, welches die Trumpffarbe bestimmt, wird wie bei Whist aufgedeckt. Wer die höchsten Imperiale, die höchsten vier hat, notiert einen Imperial.

Nächst dem wird der Kummel, die meisten Blätter in einer Karte, gezählt. Konkurrieren zwei, so werden die Augen gezählt, und wer die meisten hat, behält das Vorrecht. Ist die Anzahl der Augen eine gleiche, so geht der vor, der die Vorhand hat, und schreibt sich einen Point an. Beim Zählen gilt das As elf, jedes Bild zehn; die andern Karten werden nach ihren Augen berechnet.

Nachdem die Zählung stattgefunden, spielt der, welcher die Vorhand hat. Es muß Farbe bedient werden; wer Renonce ist, muß mit Trumpf stechen. Nach beendetem Spiel werden die Stiche gezählt. Von zwei Spielern muß jeder sechs Stiche machen, bei drei oder vier jeder drei; wer mehr hat, schreibt sich für jeden Stich einen Point an. Hat jemand sechs Stiche mehr, so löscht er, wie alle übrigen, die angeschriebenen Points und schreibt sich einen Imperial an. Man spielt so lange, bis einer drei bis fünf Imperials hat. Wer keins notieren konnte, verliert doppelt.

Kolowrat.

Mehr als sieben bis acht Personen können füglich nicht mitspielen. Man setzt einen gleichen Einsatz in die Kasse und legt von einer vollen französischen Karte die vier obersten Blätter offen auf den Tisch; ist unter diesen ein Blatt doppelt, so steckt man es wieder in das Spiel und legt dafür eine andre Karte von den obenliegenden hin, und dieß so oft, bis alle vier Blätter

verschieden sind. Jeder erhält hierauf vier Karten, und die übrigen werden beiseite gelegt. Der erste, der die Vorhand hat, sieht nun, ob unter seinen drei Karten ein Blatt ist, das mit den ausliegenden übereinstimmt. Der König gilt dreizehn, die Dame zwölf, der Bube elf. Die übrigen Blätter gelten so viel, wie Augen darauf stehen. Wer nun z. B. einen König hat, und es lägen auf dem Tisch zwei Könige, eine Acht, eine Vier und ein As oder eine Zehn und eine Drei, der nimmt alle Blätter vom Tisch weg, und so oft und so viel Karten, wie er aus denselben dreizehn zusammenzählen kann. Auch nimmt er mit seinem Blatt die Häufchen den andern Mitspielern weg, bei denen er die nämlichen Karten oben liegen findet, sowie auch diese Häufchen, von denen die obersten Blätter von verschiedenen Häufen beim Zusammenrechnen der Augen so viel betragen, wie seine Karte. Wenn also bei einem die Acht, beim zweiten die Vier und beim dritten das As wäre und er hätte den König, so nimmt er allen drei ihre Häufchen Karten und legt sie vor sich auf einen Haufen, das Blatt, womit er sie genommen, allemal obenauf. Da geschieht es denn sehr oft, daß der Nachspielende das eroberte Häuflein sogleich durch ein ähnliches Blatt wieder wegnimmt. Kann einer nichts wegnehmen, so muß er eine von den Karten, die er in der Hand hat, den aufgelegten auf dem Tisch beifügen, wodurch manchmal eine Karte doppelt und dreifach dortliegt, was beim Anfang des Spieles nicht sein darf, durch die Notwendigkeit der Pflichtkarten aber unvermeidlich ist. Hat aber einer Blätter in der Hand, die sich weder unter den Karten auf dem Tisch, noch oben auf den Häufchen der andern Spieler befinden, z. B. eine Neun, diese aber läge oben auf seinem eignen Haufen, so braucht er seine Neun, die er in der Hand hat, nicht auf den Tisch zu legen, sondern er legt solche auf seinen eignen Haufen auf die Neun.

Das Wegnehmen oder Hinlegen der Karten geht nach der Vorhand, und keiner darf es eher thun, als bis ihn rechts herum die Reihe trifft. Wenn die Karten vom ersten Mal herumgeben alle hinweggespielt sind, so werden die übrigen vom Spiel verteilt und sollten, wenn jeder zum zweiten Mal eine gleiche Anzahl Blätter erhalten hat, noch einige übrigbleiben, so werden solche auf den Tisch offen hingelegt. Wer den letzten Stich macht, nimmt die Karten, die auf dem Tisch liegen, alle an sich, er mag sie mit einem seiner Blätter zusammenzählen können oder nicht; und wer von denen, welche Kartenhäuflein vor sich haben, die meisten Blätter hat, gewinnt den Einsatz. Es wird nun von neuem eingesetzt, gemischt und gegeben.

Mistigri.

Mistigri, auch Mönch, Bête, Pamphile, Leutula &c., ist ein sehr einfaches, besonders interessantes Spiel, an welchem drei bis sechs Personen teilnehmen können. Es wird mit 52 oder auch mit 32 Blättern gespielt. Der Treffbube heißt Mistigri oder Mönch oder Pamphile und ist der höchste Trumpf im Spiel.

Der Kartengeber teilt jedem Teilnehmer und sich selbst fünf Karten aus und macht Trumpf. Wer schlechte Karten hat, paßt und legt seine Karten von den anderen ungesehen fort. Damit verliert er seinen Einsatz. Wer spielen will, erklärt dies mit den Worten: „ich gehe mit“, Ist die Erklärung beendet, so legt jeder der Mitgehenden so viel Karten, wie ihm schlecht scheinen, ab, und diese werden ihm sodann vom Talon ersetzt. Wenn nach beendetem Kaufen irgend jemand fünf Karten von einer Farbe hat, so gewinnt er damit das Spiel ohne weiteres, und die andern Mitgehenden sind außerdem noch „Fliege“, d. h. sie müssen jeder eine verabredete Strafe in den Teller setzen, um dessen Inhalt beim nächsten Spiel mitgespielt wird. Wenn mehrere Mitspieler eine Fliege haben, so geht die Fliege in Trumpf den andern vor. Bei Farben gewinnt derjenige, welcher die meisten Augen hat; zählen zwei Personen gleiche Augen, so gewinnt die Vorderhand. Ist Treffbube (Mistigri) Trumpf, so hat der Kartengeber das Recht, eine ihm beliebige Farbe zum Trumpf zu ernennen. Der Mistigri dient auch dem Kartengeber zur Vervollständigung einer „Fliege“. Wenn der Kartengeber nämlich vier Karten von einer Farbe hat, so wird das als Fliege angesehen, wenn der Mistigri als Trumpf aufliegt. Die „Fliege“ muß gleich nach dem Ecartieren angesagt und aufgelegt werden. Wenn keine Fliege vorhanden, so wird ausgespielt; Farbe muß bekannt und überstochen werden. Bei Renonce muß getrumpft werden. Wer zuwider handelt, wird „Fliege“, d. h. zahlt eine Strafe in den Teller fürs nächste Spiel. Für jeden Stich, den er macht, erhält der Mitgeher den fünften Teil des im Teller befindlichen Stammes. Wer keinen Stich macht, ist wiederum „Fliege“. Wenn in einer Tour alle Vordermänner passen, so zieht der Kartengeber den Stamm ein.

Pollack.

Pollack wird von vier Personen, von denen je zwei Partner sind, mit der gewöhnlichen Karte von 32 Blättern gespielt, deren jeder acht in drei Würfen erhält. Die Zehnen sind die höchsten, die Neunen die zweithöchsten, die Assen die dritthöchsten Blätter in jeder Farbe, hierauf König, Dame, Bube u. Pollack wird ohne Trumpf gespielt.

Es handelt sich darum, viele Augen zu machen, und zwar wird wie folgt gerechnet: Sieben und Acht zählen nichts. Neun, Zehn, Bube, Dame, König zählen je ein Auge. As zählt drei Augen, kann aber von Zehner und Neuner gestochen werden. Der letzte Stich zählt drei Augen. Nach beendetem Spiel zählt jede Partei ihre Augen (einschließlich letzter Stich) und dividirt dieselben mit 3. Das volle Ergebnis wird angeschrieben; die Bruchteile gehen verloren. Wenn also eine Partei beispielsweise 17 Augen gemacht hat, so schreibt sie nur 5 Points.

Außer den Augen werden noch gezählt und angeschrieben:

der Bollack (Behner, Neuner und As von einer Farbe)	3 Points,
drei Behner, drei Neuner oder drei Asse je	3 "
vier Behner, vier Neuner oder vier Asse je	4 "

wenn sich dieselben in einer Hand befinden.

Die Partei, welche zuerst 21 Points zählt, hat die Partie gewonnen. Man kann sich während des Spieles aussagen, wenn man nämlich 21 Points einschließlich der eingestochenen Augen erreicht hat. Unterläßt man dies und die andre Partei sagt sich aus, so gewinnt diese die Partie. Wenn zu Ende gespielt worden ist und die Augen gezählt werden, so entscheidet — in dem Fall, daß beide Parteien über einundzwanzig hinausgekommen sind — die größere Zahl. Bei gleicher Zahl entscheidet der letzte Stich. Sechs Parteien machen in der Regel ein Spiel, worauf von neuem um die Plätze gezogen wird; oder die Plätze werden gewechselt, so daß jeder mit jedem nach drei Spielen Partner gewesen ist.

Rams.

Rams ist das deutsche Mistigri. Teilnehmer können zwei bis sechs Personen sein. Woraus es sich vom Mistigri unterscheidet, ist aus Folgendem ersichtlich.

Das As rangiert hinter dem Buben. Der Mistigri existiert nicht, dagegen kann der Kartengeber, wenn er mitgeht, die aufgeworfene Trumpfkarte gegen eine beliebige Karte in seiner Hand eintauschen. Diese letztere legt er verdeckt weg, so daß sie keiner der andern Mitspieler sehen kann. Nachdem jeder der Mitspieler fünf Karten erhalten hat und Trumpf gemacht worden ist, erklärt jeder, ob er passen oder mitgehen will; passen alle, so macht der Kartengeber „Rams“, d. h. er entledigt sich fünf seiner Marken. (Siehe weiter unten.) Wenn alle gepaßt haben, so kann sich die Vorhand noch einmal erklären, ob sie mitgehen will. Ecartiert wird nicht. Farbe muß bekannt und überstochen werden. Bei Renonce ist Trumpfzwang (wenn man Trumpf hat). Für jeden Stich entledigt der Mitgeher sich einer Marke; wer keinen Stich macht, wird Rams, das heißt so viel wie: er muß sich noch fünf Marken zulegen (also so viel wie Fliege werden).

Anstatt einzusetzen, nimmt jeder Mitspieler fünf Marken, deren er sich in dem Maß entledigt, als er Stiche macht. Wer zuerst seine Marken los geworden, ist Gewinner. Wer zuletzt noch Marken hat, ist Verlierer. Wenn keine Marken vorhanden sind, werden dieselben mit Kreidestrichen markiert und gelöscht.

Die deutschen Studenten haben in den Rams einige Abwechslung gebracht. Die deutsche Karte wird gewöhnlich angewendet. Das Daus geht an seinen Platz oben an zurück. Die Schellensieben ist der beständige zweithöchste Trumpf, rangiert folglich unmittelbar hinter dem Trumpfas. Die Schellensieben wird „Belle“ genannt.

Wenn die Belle Trumpf ist, so tauscht der Kartengeber nicht nur diese ein, sondern er macht die darauf folgende Karte Trumpf und tauscht sie gleichfalls ein. Wenn der Kartengeber — welcher sich immer zuletzt erklärt — nicht mitgeht oder den Blinden aufnimmt, so kann der Nächste der Mitspielenden den Trumpf hereinnehmen, wenn schon andre Mitgeber vorhanden sind. Der Blinde darf aber nie den Trumpf hereinnehmen.

Außer den fünf Karten an jeden Mitspieler legt der Kartengeber von vornherein fünf Karten „für den Blinden weg“. Wenn einer der Mitspieler gepaßt hat („sich gelegt hat“), so hat er noch das Recht, „den Blinden“ aufzunehmen. Paßt er auch auf diesen, so ist er einmal Rams (bekommt ein Kreuz; siehe weiter unten); geht er mit dem Blinden mit und bekommt keinen Stich, so bekommt er zwei Kreuze. „Der Blinde“ erklärt sich zu allerlezt.

Die ausgeteilten Karten müssen auf dem Tisch liegen bleiben, bis der Kartengeber nach dem Trumpfmachen „Auf!“ kommandiert. Zuwiderhandelnde bekommen ein Kreuz. Die Karten vergeben führt gleichfalls die Strafe eines Kreuzes nach sich. Wenn der Kartengeber paßt („sich legt“), so bekommt er ein Kreuz. Geht er mit und bekommt keinen Stich, so bekommt er ein Kreuz, wenn er den Trumpf nicht eingetauscht hat; zwei Kreuze, wenn er ihn eingetauscht hat.

Der Abheber muß sich die unterste Karte ansehen. Nach dem Kommando „Auf!“ kann ihn jeder danach fragen.

Farbe muß bekannt und überstochen werden. Bei Renonce ist Trumpfzwang. Wenn mehr als zwei mitgehen, so muß vor allem Trumpf gezogen werden. Wer keinen Trumpf hat, wirft seine Karte verdeckt zu, und diese kann erst nach beendigtem Spiel von den andern besichtigt werden. Wer sich die „Belle“ abfangen läßt (von dem Trumpfdaus stechen läßt), bekommt ein Kreuz.

Bei Beginn des Spieles schreibt jeder der Teilnehmer drei Kreuze vor sich, von denen jedes fünf Marken repräsentiert, und zwar das Zentrum eine und jedes der vier Glieder eine Marke. Das Zentrum muß zuerst weggewischt werden. Für jeden gemachten Stich wird ein Glied weggewischt. Die Kreuze werden nacheinander in Angriff genommen. Wer alles zuerst weggewischt hat, ist Gewinner. Wem zuletzt noch Kreuze oder Kreuzteile übrig bleiben, ist der Verlierende.

Reunion.

Reunion hat Ähnlichkeit mit Skat, ohne so kompliziert zu sein.

1. Drei Personen gehören dazu und drei Paß Karten zu 32 Blättern, für jeden Spieler eines, um mit dem eigenen Paß, wenn die Reihe an ihm ist, geben zu können. Im Notfall genügt aber auch ein Paß.

2. Wegen der Plätze und des ersten Kartengebens wird gezogen oder abgehoben. Die niedrigste Karte beginnt.

3. Der Trumpfbube ist das höchste Atout und wird der „rechte Bube“ genannt, der Bube der andern gleichfarbigen Karte ist zweithöchster Trumpf und wird „linker Bube“ genannt. Es muß sonach in dieser Beziehung der Unterschied der Farbe der Karten — Schwarz (Treff und Pik) und Rot (Herzen und Karo) — festgehalten werden. Wenn z. B. Pik Trumpf ist, so ist der Pikbube „rechter Bube“, der Treffbube aber ist „linker Bube“ und umgekehrt, und ebenso in Rot. Im übrigen hat aber der Unterschied in der Farbe keinen besonderen Einfluß.

Die Karten folgen im Zahlenwert: der rechte Bube (der Trumpfbube) zwölf Points (Augen); der linke Bube (in der entsprechenden gleichen Farbe) zwölf Points; die Assen je elf Points; die Zehner je zehn Points; die Könige je vier Points; die Damen je drei Points; die Buben (in der dem Trumpf entgegengesetzten Farbe) je zwei Points; Neuner, Achter und Siebener sind leere Karten. Der letzte Stich zählt gleichfalls zehn Points.

Es sind sonach im Spiel, einschließlich der zehn Points des letzten Stiches, im ganzen 150 Points enthalten.

Der „rechte Bube“ sticht den „linken Buben“; im übrigen entspricht die Stichkraft einer Karte deren Zahlenwert in Augen; daß der niedrigste Trumpf die höchste Beifarbenkarte sticht, braucht wohl kaum erwähnt zu werden.

4. Es wird rechts herum der Reihe nach Karten gegeben. Die unterste Karte nach dem Abheben wird als Trumpf offen auf den Tisch gelegt und gehört dem Kartengeber. Ein jeder der Mitspieler erhält sodann zehn Karten in drei Würfen, der Kartengeber aber zwölf (einschließlich der aufgedeckten Trumpfkarte). Der Kartengeber ecartiert hierauf zwei Karten, die er nicht zu zeigen braucht. Die in den beiden ecartierten Karten etwa enthaltenen Augen zählen für den Kartengeber. Hierauf spielt, wer die Vorhand hat (rechts vom Kartengeber) aus, und wer den Stich nimmt, spielt weiter. Ge- paßt wird in dem Spiel nicht.

Die beiden Trumpfbuben oder Assen dürfen nicht ecartiert werden; sonst ist es ratsam, Augen enthaltende Karten zu ecartieren, da diese für den Kartengeber mitzählen.

Der Kartengeber ist gewissermaßen Spielunternehmer.

5. Farbe muß unbedingt bekannt werden. Wer Farbe nicht hat, muß trumpsfen. Überstechen unterliegt keiner Regel.

6. Es wird nach Augen gerechnet:

- a) nach jeder beendigten Tour zählt jeder seine Augen (wer den letzten Stich hat, überdies noch zehn Augen) und notiert sie vor sich hin;
- b) nach beendeter dritter Tour (wenn jeder der Mitspieler einmal Karten gegeben hat) werden die Points zusammengerechnet. Wer die meisten Points hat, gewinnt. Damit ist die Partie zu Ende.

7. Bezahlt wird wie folgt:

- a) während der Partie (die drei Touren):

I. Wer mit dem „rechten Buben“ den „linken Buben“ sticht („abfängt“), erhält von dem Besitzer des linken Buben eine Marke als „Fanggebühr“; es ist selbstverständlich, daß er noch außerdem den abgefangenen linken Buben unter seine Augen mitzählt.

II. Wer in einer Tour keinen Stich macht, wird Stange und bezahlt dafür an jeden der andern Mitspieler eine Marke.

Wenn der Kartengeber Stange ist, so zahlt er wohl die Marke an die andern, doch die Augen im Talon (wenn welche darin sind) schreibt er sich an. Wenn jemand Stiche macht, die keine Augen enthalten, so kann er aber nichts anschreiben; Stange wird er aber dafür in der Tour nicht. Wenig Augen machen, bestraft sich erst bei der beendigten Partie. In manchen Gesellschaften wird das Nichtmachen eines Stiches mit einem Strich (—) vermerkt und erst nach beendeter Tour reguliert

b) Nach beendeter Partie: wer die meisten Augen zählt, gewinnt die Partie und empfängt:

I. nichts von demjenigen Spieler, welcher 150 Augen und darüber zählt;

II. eine Marke von den Mitspielern, welche 100—150 Augen zählen;

III. zwei Marken von den Mitspielern, welche 50—100 Augen zählen;

IV. drei Marken von denen, welche weniger als 50 Augen zählen;

V. vier Marken von dem, der gar keine Augen notiert hat.

Die Sätze zu I., II., III., IV., V. werden beziehungsweise simple, double, triple, quadruple genannt oder auch simple, matsch, triple, quadruplematsch.

Da in jeder Partie jeder der Mitspieler einmal zum Scartieren (beim Kartengeben) gelangt, so ist eine quadruple fast eine Unmöglichkeit, da doch jeder in der Regel einige Augen im Talon weglegt, besonders wer schlechte Karten hat.

Ein andres ist es, wenn die Stange notiert wird, anstatt sofort ausbezahlt zu werden. In solchem Fall wird nämlich auch dem Kartengeber die Stange notiert (wenn er keinen Stich gemacht hat), trotzdem ihm die im Talon enthaltenen Augen angeschrieben werden; z. B. er hat zwei Behner eeartiert, aber keinen Stich gemacht, so wird der Vorfall wie folgt notiert: **20.** Hat er auch in den beiden andern Touren keinen Stich gemacht, so hat er drei Stangen, zahlt dafür quadruple an den Gewinner und außerdem je drei Marken (für jede Stange) an seine beiden Mitspieler. Ferner muß bemerkt werden, daß beim Notieren der Stange nur derjenige quadruplematsch ist, welchem drei Stangen notiert sind. Da aber nach Regel 8 durch das Nichtzählen von Augen niemand Stange wird, wenn er nur einen Stich bekommen hat, so kann es vorkommen, daß jemand keine

Augen notiert hat und doch nur triple (drei Marken) überhaupt zu zahlen hat. Bei der notierten Stange muß daher der Wortlaut der in obiger Regel 7 b wie folgt umgeändert werden:

„Vier Marken von dem, welchem drei Stangen notiert sind.“

Romstecq.

Man spielt mit 36 Karten von dem König bis zur Sechß, entweder zu zwei, vier oder sechs Personen. Wer zusammenspielt und wer gibt, wird zuerst bestimmt. Spielen sechs Personen, so läßt die mittelfte der einen Partei die mittelfte der andern abheben; wer die höchste Karte hebt, der gibt und der andre mischt. Sind nur vier Spieler, so gibt der, welcher die höchste Karte abhebt; sein Partner sitzt ihm zur Rechten, damit sich beide über das Spiel verständigen können.

Die Partie zu sechsen wird zu 26 Points gespielt, im andern Fall zu 21, oder wie man bestimmen will. Jeder Spieler bekommt fünf Karten, zweimal je zwei, dann eine, oder drei und zwei. Es wird links abgehoben, rechts herum gegeben. Trumpf gibt es nicht. Das As ist die sechste Karte nach dem König; die übrigen Karten haben ihren gewöhnlichen Wert in der üblichen Reihenfolge. Der Talon bleibt unberührt auf dem Tisch liegen. Die höhere Karte in der nämlichen Farbe sticht die niedere, sonst sticht die ausgespielte niedere die höhere in einer andern Farbe. Die verschiedenen Spiele heißen: „der Wirlique“, „der Doppelnieger“, „der Tritsch“, „das Dorf“, „die Doppelrome“, „die Rome“ und „der Stecq“.

Wer vier Asse oder eine andre gleiche Karte hat — natürlich überbieten die höheren die niederen — hat den „Wirlique“ und gewinnt die Partie. Wer zwei Asse und zwei Könige oder zwei und zwei sonstige gleiche Karten, höher als ein anderer besitzt, hat den „Doppelnieger“, welcher drei Points gilt. Wer drei Asse oder drei andre gleichwertige Karten erhielt, hat den „Tritsch“, der drei Points gilt. Zwei Damen und zwei Buben von der nämlichen Farbe werden „das Dorf“ genannt. Ist die eine Dame rot, die andre schwarz, so müssen die Buben gleichfarbig sein, ebenso die Zehnen und Neunen, die Achten und Sieben u. Das Dorf gilt drei Points.

Zwei Asse und zwei Könige in der Hand gelten, wenn sie nicht überboten werden, vier Points, sonst zwei. Zwei Buben oder andre niedere Karten gelten einen Point und heißen Rome.

Wer den letzten Stich macht, was Stecq heißt, bekommt eine Marke.

Ein technischer Ausdruck in dem Spiel ist „beißen“ für überbieten. Auch muß man sich bei jeder Karte, die ausgespielt wird, der Bezeichnung, die sie im Spiel hat, bedienen, wer dies versäumt, verliert die Partie. Da immer nur eine Karte ausgespielt wird, so heißt es „ein Stück vom doppelten Nieger“, „ein Stück vom Dorf“ und ähnlich.

Wer beim Geben eine Karte der Gegenpartei umwirft, zahlt drei Marken Strafe. Liegen im Talon Karten verkehrt, worauf der Gegner

aufmerksam macht, so kostet das wieder drei Marken. Ebenso viel zahlt der, welcher auf eine andre Art, wie es die Regel befiehlt, die Karten aus-
teilt, und wer sich versieht und eine Karte zu viel gibt, zahlt gleichfalls
Strafe, zieht aber vorher eines der sechs Blätter und steckt es unter.

Wer vor der Hand zuwirft, zahlt drei Points, wer Farbe leugnet,
verliert die Partie wie bei allen falschen Angaben.

Sirte.

Sirte wird das Spiel genannt, weil sechs Personen daran teilnehmen,
deren jede sechs Karten — zweimal drei — erhält und dessen Partie in
sechs Spielen besteht. Die letzte Karte wird aufgedeckt und gibt die Trumpf-
farbe an. Man kann aber auch die kleinen Karten dazu nehmen und einen
Talon machen. Sonst ist alles wie beim Triumphspiel.

Sizette.

Sechs Personen, je drei gegen drei, unternehmen dieses Spiel und
müssen sich so abwechselnd setzen, daß nie zwei von der nämlichen Partei
nebeneinander Platz nehmen.

Es wird mit 36 Karten gespielt, von denen der König das höchste und
die Sechsz das niedrigste Blatt ist. Man zieht um das Geben, und wer
die höchste Karte hat, fordert seinen rechten Nachbar dazu auf. Dieser,
nachdem er die Karten gut gemischt hat und links abheben ließ, gibt rechts
herum, jedem der Spieler sechs Karten, je dreimal zwei, und deckt die letzte
Karte, welche die Trumpffarbe bestimmt, auf. Jetzt besieht die Partei, bei
welcher der erste Anspieler ist, ihre Karten und der Anführer derselben gebietet,
welches Blatt ausgespielt werden soll. Ganz das nämliche findet darauf
bei der andern Partei statt, auch sie bereden sich darüber, worin ihr Spiel
besteht, und wie weiter gespielt werden soll. Es muß Farbe bedient werden;
ist man renonce, so sticht man oder wirft eine andre Farbe ab; denn nie-
mand ist verpflichtet, mit Trumpf zu stechen, wenn es ihm nicht paßt. Gewinner
ist, wer mehr als drei Stiche macht, und doppelter, wer sechs einnimmt.

Eine besondere Spielregel bei diesem Spiel ist, daß wenn einer der
drei Partner einen Fehler macht, auch die beiden andern dafür mit leiden
und Strafe zahlen müssen.

Ferner muß auch der dritte, wenn zwei Spieler ihre Karte aufgedeckt
haben, desgleichen mit der seinen thun.

Hat die wegen eines Versehens zu bestrafende Partei keine Points
markiert, um die sie geschmälert werden kann, so notiert die Gegenpartei
das Bußgeld.

Das Triumphspiel.

Jeder bekommt neun Karten, die übrigbleibenden werden mit dem
obersten aufgedeckten Blatt — die Trumpffarbe — weggelegt, gleichfalls die
zwei niedrigsten von jeder Farbe ganz abgesondert.

Die Trumpfkarten stechen alle andern und diese unter sich nach dem Rang der Figuren eine die andre wie im Piquetspiel.

Geht es *par force*, so muß einer nach dem andern — wenn er das Spiel nicht aufgeben will — nehmen. Sonst ist nur der letzte dazu gezwungen.

Wer nicht spielen will, verliert doppelst; wer zu geben versäumt, einfach. Gepaßt darf nur unter Bewilligung der drei Mitspieler werden.

Vierzig vom König.

Es spielen vier Personen u. zwar zwei und zwei gegeneinander mit 32 Karten, acht von jeder Farbe. Die höchste ist der König, die niedrigste Karte die Sieben. Die Partner werden durch das Los bestimmt, indem einer die Karten mischt, abheben läßt und eine nach der andern den Spielern offen hinwirft. Wohin der König fällt, wird keine Karte mehr gegeben. Wenn alle Könige gefallen sind, so spielen die zwei, welche rote und die beiden die schwarze bekommen, zusammen. Die Partner sitzen einander gegenüber. Um das erstemal Geben wird ebenfalls gelost. Die Partie gilt in der Regel 40—50 Points, doch kann man sie auch höher oder niedriger spielen. Die Karten bleiben so lange zusammen, bis eine Partie gewonnen und Revanche gegeben ist.

Die acht Karten werden in drei Abteilungen rechts herum, einmal zwei und zweimal drei, gegeben. Die letzte Karte wird aufgedeckt; sie bestimmt die Trumpffarbe und muß liegen bleiben, bis einmal herumgespielt ist. Vorher muß jeder ansagen, was er in der Karte Zahlbares hat; denn ist etwas anzumelden vergessen und bereits ausgespielt, dann ist es zu spät, und das Vergessen wird durch einen Verlust bestraft.

Anzumelden sind die *Cliquen*: drei oder vier Buben, Damen oder Könige — bei jedem gilt jedoch stets nur eine *Clique*. Die niederen werden von den höheren überboten. Die Steigerung geht von 6 Points für drei Buben bis zu 40 für vier Könige.

Es wird Farbe bedient, doch ist keiner dazu gezwungen. Auch ist erlaubt, hohe Karten oder Trümpfe zum Stechen und Überstechen zu reservieren.

Nach beendetem Spiel werden die Stiche zusammengenommen, die Points darin berechnet und zu dem früher Angeschriebenen gezählt. Der König gilt 5, die Dame 4, der Bube 3, sodaß, abgesehen von der *Clique*, in jeder Partie 48 zu gewinnen sind.



XXII. Patienten.

Grabuge,

deutsch mitunter Rabuse oder Rabusche genannt, wird eigentlich von nur zwei Personen gespielt; kann aber auch mehrere beschäftigen und erfordert möglichst viele französische Kartenspiele, in denen nur der Wert, nicht die Farbe den Ausschlag gibt; zehn bis zwölf möchten das Nötige sein. Das Spiel gehört in Hamburg z. B. zu den beliebtesten längeren und wird oft ganze Abende lang und fast nur von Herren unternommen, wird dort aber unter Anwendung von Schlaueit und berechnender Klugheit von dem Rang des einfachen Erholungsspieles zu einem geistigen Übungsturnier erhoben.

Nachdem die Karten gemischt sind, verteilen sie die Spieler gleichmäßig unter sich und legen sie, auf einem Päckchen (dem Hauptpaket) geordnet, verdeckt vor sich hin. Von diesem Päckchen werden — je nach der Menge der Spiele 20—25 Karten, ebenfalls verdeckt, abgenommen, abgezählt und offen, auf einem zweiten Päckchen als Stock, der Quere nach vor das Hauptpaket gelegt. Die oberste Karte des Hauptpakets wird in der Mitte zwischen den Spielern niedergelegt und als ausgelegt bezeichnet. Darauf werden von jedem Spieler von seinem Hauptpaket sechs Karten verdeckt in die Hand genommen und entweder, wenn sie in aufsteigender Linie auf die ausgelegte Karte passen, auf diese gelegt, oder, wenn dies nicht der Fall ist, auf vier Häufchen nebeneinander offen neben dem Hauptpaket gelegt. Befindet sich unter den sechs vom Hauptpaket abgenommenen Karten eine, der ausgelegten Karten an Wert gleiche, so wird dieselbe ebenfalls ausgelegt, was sich wiederholt, so oft sie vorkommt. Ist der eine Spieler mit seinen sechs Karten fertig, so kommt der nächste bez. der andre daran, worauf wieder der erste neue sechs Karten dem Hauptpaket entnimmt u. s. f. Die nicht zum Auflegen auf die ausgelegten Karten verwendeten Blätter werden also auf vier Häufchen geordnet, welche neben dem Hauptpaket vor jedem Spieler liegen; sie müssen

aber der Reihe nach, wie sie in der Hand folgen, auf die Häufchen gelegt werden und zwar möglichst klug; damit sie, wenn auch nicht augenblicklich verwendbar, vielleicht bei günstigerer Konstellation doch angebracht werden können. Das Bestreben muß dahin gehen, die vier Päckchen so zu legen — z. B. nie mehrere Karten von derselben Art und etwa eine höhere darauf; dagegen vielleicht eine niedere, die die Stufe zu den weiteren abgibt — daß man nie in Verlegenheit zur Fortsetzung der Reihe ist, deren Anfang die aufgelegte Karte in der Mitte bildet; damit man die (vier) Päckchen nicht zu dick anschwellen läßt, und endlich vielleicht sie glatt aufbrauchen kann. Wenn man nämlich am Legen ist, so darf man nicht nur seine sechs Karten legen, sondern muß auch bestrebt sein, möglichst viele von den auf den Päckchen liegenden Karten los zu werden, indem man sie auf die Auslegekarten legt. Sind nun die Karten der Päckchen so geordnet, daß immer die niedere auf der höheren liegt, so kann man sie, wenn gerade Gelegenheit ist, in aller Ordnung auf eine der Auslegekarten oder auf die schon vom andern Spieler vorher darauf gelegten Karten legen. Angenommen, es läge vielleicht eine Zehn als Auslegekarte, so kommt darauf Bube, Dame, König u. s. w., je nachdem der Zufall sie in den sechs immer wieder von neuem aufgenommenen Handkarten bietet; die Reihe wird also mit der Neun schließen; das Paket wird damit weggenommen, und ist eine Grabuge.

Den Vorrang der Verwendung aber vor den Karten, die im Augenblick, als nicht möglich zu gebrauchen, auf die vier Nebenpäckchen gelegt worden sind, haben die fünfundzwanzig des Stocß. Liegt z. B. der betreffende Bube, der auf die Zehn in der Mitte zu legen ist, als (offene) Karte auf dem Stocß, und der gleiche auf einem der vier Päckchen oder fängt vielleicht dort sogar eine Folgereihe damit an, so muß dennoch die Stocßkarte verwendet werden; damit wird aber auch wieder eine möglichst schnelles Aufbrauchen des Stocßes eintreten. Bei ernsthaftem Spiel wird dieser frühere Aufbrauch des Stocßes und die Anzahl der einzelnen Grabugen als Gewinne, die liegen gebliebenen, ihrer mangelhaften Reihenfolge wegen nicht verwendbaren Karten der vier Päckchen als Verlust bezeichnet und demgemäß bezahlt.

Der Tisch sieht bei Grabuge folgendermaßen aus:

a a sind die beiden Hauptpakete, von welchen die Karten immer wieder entnommen werden.

b b sind die beiden Stöcke.

c c sind die vier Päckchen, auf welche, möglichst in absteigender Reihenfolge die nicht auf den Auslegekarten untergebrachten übrigen Karten verteilt werden, um immer zur Hand zu liegen.

d d sind die Auslegekarten, deren Anzahl sich natürlich auf vielmehr als die abgebildeten sechs belaufen kann.

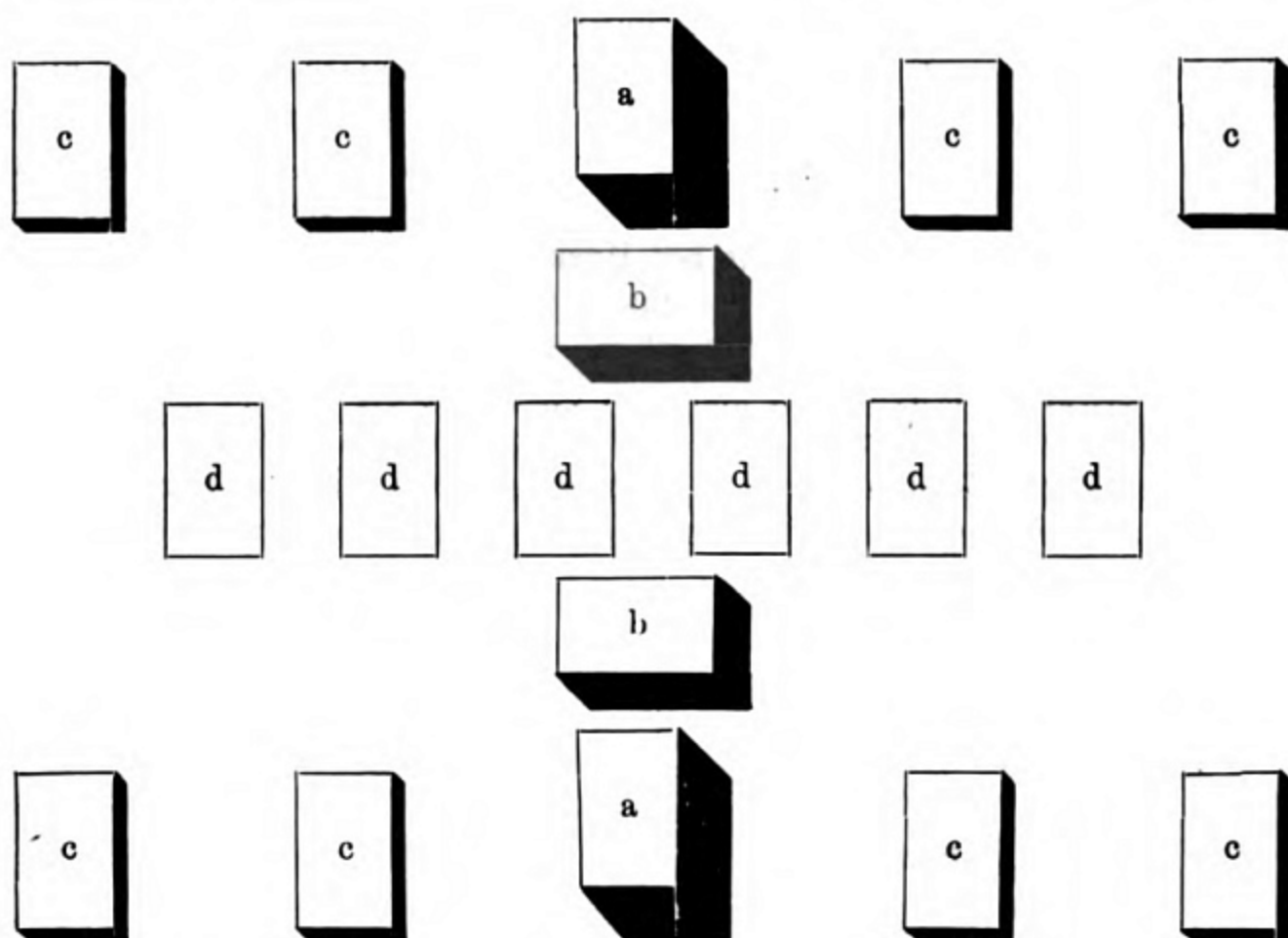


Fig. 207.

Zwölfer-Patience.

Zwei vollständige französische Kartenspiele = 104 Karten.

Man mische die Karten tüchtig; dann werden in drei Reihen übereinander je zwölf Karten nebeneinander gelegt. Jedes vorkommende As erhält seinen Platz oberhalb der obersten Reihe, so daß, wenn die 36 Karten gelegt sind, die Asse in einer Reihe oben darüber liegen. Da es sich darum handelt, die Reihenfolge der Karten, vom As ansteigend bis zum König, auf das erstere zu legen, so kann man, während man die drei Reihen legt, die etwa vorkommenden Zweien oder auch weiter folgende Karten bereits auf das As legen — doch immer nur ihrer aufsteigenden Reihenfolge — As, Zwei, Drei u. s. w. — und der Farbe nach. Da sich nun häufig, während man die 36 Karten auflegt, keine oder nur wenige Asse finden, so ersetzt man nach und nach die fehlenden dann aus dem Pack Karten, den man, noch verdeckt, in der Hand hält. Es gilt nun, Reihenfolgen, d. h. vom König etwa „abwärts“, auf und mit diesen 36 Karten in ihren Reihen selbst, herzustellen, wobei die unterste Reihe (gegen den Spieler genommen) die erste, weil die einzig freie, ist. Zu bemerken ist noch, daß wenn es gelang, während die 36 Karten aufgelegt wurden, bereits Folgekarten eines oben hin gelegten Asses zu bekommen, man doch keine Lücken dadurch in den Reihen während des Auflegens entstehen lassen darf, sondern diese aus den Karten, die man noch in der Hand

hält, ersetzen muß. — Die Reihen liegen nun. Man behält das übrige Pack in der Hand und fängt an, ein weiteres Pack aufgedeckt vor sich hinzulegen, indem man diejenigen Karten, die sich zu einer abwärts gehenden Reihenfolge, der Farbe und dem Wert nach, eignen, auf jene der unteren Reihe so legt, daß z. B. die Reihenkarte Coeursieben zur Hälfte mit der Coeurschsech, diese zur Hälfte mit der Coeursfünf, und so weiter, bis zur Coeurszwei abwärts belegt wird — eine Stufenleiter (nach dem Spieler zu gedacht) bildend. Konnte nun oben, über den Reihen, bereits das Coeursas gelegt werden, so legt man nun die Zwei, die also zu unterst und vorne daran liegt, und nach ihr die ihr folgenden Reihelarten, der entgegengesetzten Richtung nach, d. h. von der Zwei bis zur Sieben oder Zehn auf jenes As. Damit ist diejenige Reihelarte frei geworden, die über



Fig. 208.

der Coeursieben in der zweiten Reihe liegt, die nun ebenso als Ausgangskarte einer abwärts gehenden Reihenfolge dienen kann. Zu dieser Reihenfolge können — von der untersten nach den oberen Reihen gedacht — alle frei liegenden Karten benutzt werden. Es kann von der untersten auf eine frei liegende Karte der zweiten, von dieser auf eine der dritten Reihe gelegt werden — nicht aber umgekehrt. Die frei liegenden Karten der Reihen und die des Packs in der Hand dienen gleichen Zwecken; zuerst werden möglichst die Reihelarten verwendet; wenn keine mehr passen (zur Reihenfolge), auch in der gleichen Reihe oder in einer tieferen sich keine Karte für die Folge mehr findet, legt man die Karten des Handpacks offen auf einen weiteren Pack vor sich hin, aus ihnen möglichst ergänzend, was sich in den Reihen nicht dazu passend findet. Aus der obersten Reihe darf das passende nur auf die Asse gelegt werden — nie darunter in tiefere Reihen. Die Lücke, die etwa dadurch entsteht, muß aber sogleich mit der

gerade oben aufliegenden Karte des aufgedeckt vor dem Spieler liegenden Packs ausgefüllt werden. — Hat es der Zufall gefügt, daß mit dem Auflegen der 36 Karten z. B. ein König — also eine Schlußkarte — in die zweite oder gar dritte Reihe — immer nach dem Spieler zu gedacht — seinen Platz findet, so muß man versuchen, diesen möglichst bald mit seiner Folgereihe abwärts — Dame, Bube, Zehn, Neun u. s. w. — zu versehen; denn ehe dieser König nicht seine Verwendung als Schlußkarte auf einer, einem jeweiligen As gleichfarbigen und auf ihm hingelegten Reihenfolge, gefunden hat, verhindert er die Belegung der über ihm sich befindlichen Karte, wodurch die Patience mitunter nicht aufgeht.

Haben alle Karten, ihren Farben und Reihenfolgen nach, ihre Verwendung auf den acht oberhalb liegenden Assen gefunden — so bilden diese nun die Unterlagen zu einer Galerie von acht Königen — weshalb die Patience mitunter auch „Bildergalerie“ genannt wird.

Zopf=Patience.

Ebenfalls zwei Spiele französischer Karten.

Züchtig gemischt! Darauf an die linke Seite 2×7 und 1 Karte = 15, so je zwei und zwei, gleich einer Flechte, d. h. schräg gegeneinander

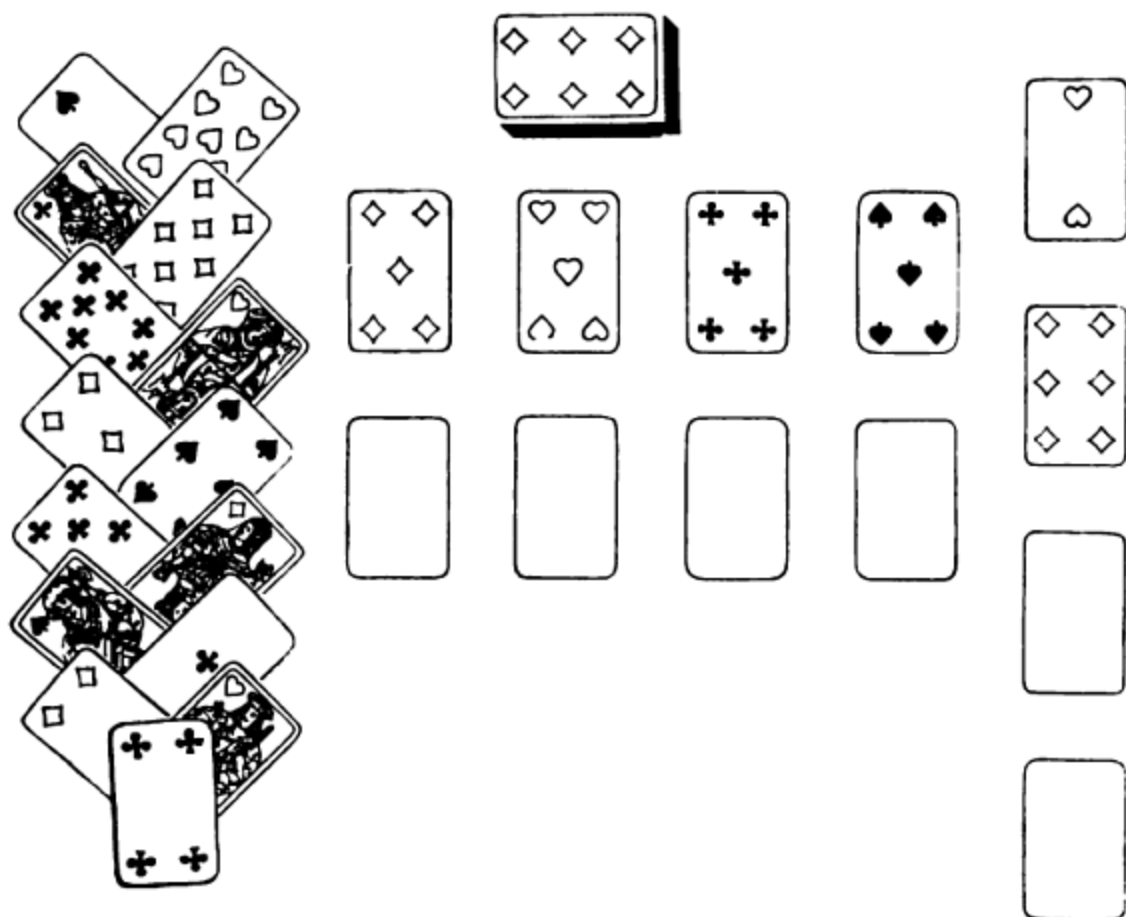


Fig. 209.

und sich mit dem unteren Rand etwas berührend, gelegt, wie die Abbildung zeigt. Die ersten acht Karten dürfen nicht die gleichen sein; die übrigen

sieben können sich dann vielleicht ein oder das andre Mal wiederholen. — Hierauf einen Pack von zwölf Karten aufgedeckt oben quervor gelegt. Ferner: an die rechte Seite vier Karten, der Länge nach untereinander gelegt. Das übrige Pack Karten nimmt man nun in die Hand und wählt oder zieht daraus eine beliebige Karte, die man als erste von den acht gleichwertigen der vier Farben der beiden Spiele, links in den Mittelraum, zwischen den drei schon disponierten Kartenanlagen auslegt. So legt man neben diese Karte nach und nach die sieben andern gleichwertigen, je nachdem sie sich im Handpack oder in einer der drei andern Kartenanordnungen befinden (z. B. der Bube liegt aus; also Dame, König u. s. w., bis zur Zehn, die den Schluß bildet), aber in der Farbe gleichen mit der Auslegekarte. — Zum Schluß liegen die vier Farben der beiden Spiele je zweimal, mit der entsprechenden Schlußkarte obenauf, in den acht kleinen Paketen, allein da. — Der geschickte Spieler berücksichtige zuerst, zur Entnahme der Folgekarten, den „Bopf“; da die möglicherweise recht ungünstige Disponierung seiner Karten, die ja nur der Reihe nach genommen werden dürfen, dem Legen auf die Folgereihe der Auslegekarten Hindernisse bereitet. Aus dem Handpack, der dreimal, aber verdeckt, immer von neuem wieder mit den Karten, die noch nicht angebracht werden konnten, aufgelegt werden kann, werden die Karten des oberen aufgedeckt liegenden Packs und der vier zur Rechten liegenden Karten ergänzt, so wie sie zum Fortsetzen der Reihe auf den Auslegekarten verwendet worden sind. Da sie offen zur jeweiligen Verwendung liegen, bediene man sich ihrer erst zuletzt, wenn die drei andern Stellen durch hinderliche Disposition oder Verdecktsein versagt haben.

Paulinen- oder Ausschließe-Patience.

Zwei Spiele französische Karten.

Bei dieser Patience werden die 104 Karten der gutgemischten Spiele in einer Reihe nebeneinander aufgelegt. Finden sich dabei, nur durch eine dazwischen liegende andre Karte getrennt, zwei entweder an Wert oder an Farbe oder auch an beiden gleiche Karten, so wird die dazwischen liegende dritte Karte herausgeworfen und die beiden Karten rücken nebeneinander; ebenso, wenn sich drei gleichfarbige oder drei gleichwertige Karten nebeneinander finden, wird die mittlere Karte herausgeworfen und weggelegt. Durch das Aneinanderrücken der beiden Karten kann es aber nun geschehen, daß die zuletzt gelegte Karte wieder eine gleichwertige oder gleichfarbige in der drittletzten findet, worauf die vorletzte ebenfalls herausgeworfen wird. Ein Beispiel wird dies erläutern: Es seien aufgelegt wie folgt:



Fig. 210.

so wird, wenn die Pikdame aufgelegt ist, Karoacht herausgeworfen, da sie zwischen zwei Damen (gleicher Wert) eingeschlossen ist. Pikdame rückt also neben Karodame. Diese liegt aber zwischen Pikkönig und Pikdame (gleiche Farbe) und wird infolgedessen herausgeworfen. Jetzt finden sich jedoch drei Pikarten nebeneinander, folglich wandert die mittlere, Pikkönig, heraus; es liegt also endlich Pikdame neben Pikdrei. Als nächste Karte wird aufgelegt Treffkönig; zwischen zwei gleichfarbigen Karten wird aber die dazwischen liegende gleichfarbige Karte hinausgeworfen, folglich muß Pikdame und Pikdrei verschwinden und es liegen endlich Treffdrei und Treffkönig nebeneinander.

Auf diese Weise sind also bei diesem einen Mal vier Karten aus dem Spiel entfernt worden; und so ist es möglich, daß das ganze Spiel, wenn die Karten gut liegen, aufgebraucht bez. abgelegt wird, ohne daß Karten in der Reihe übrig bleiben.

Achter-Patience.

Man legt — ebenfalls aus zwei gut gemischten französischen Kartenspielen — acht verschiedene Karten nebeneinander, in einer Reihe, auf den Tisch; nimmt dann die übrigen in die Hand und legt — aber indem man einen Raum von der Höhe einer Karte dazwischen läßt — aus den Handkarten eine gleiche, dem Zufall überlassene Reihe darunter. Sollten sich in dieser — unteren — Reihe Karten finden, die, ohne gleichfarbig zu sein, doch etwa eine Stufe unter dem Wert einer der oben

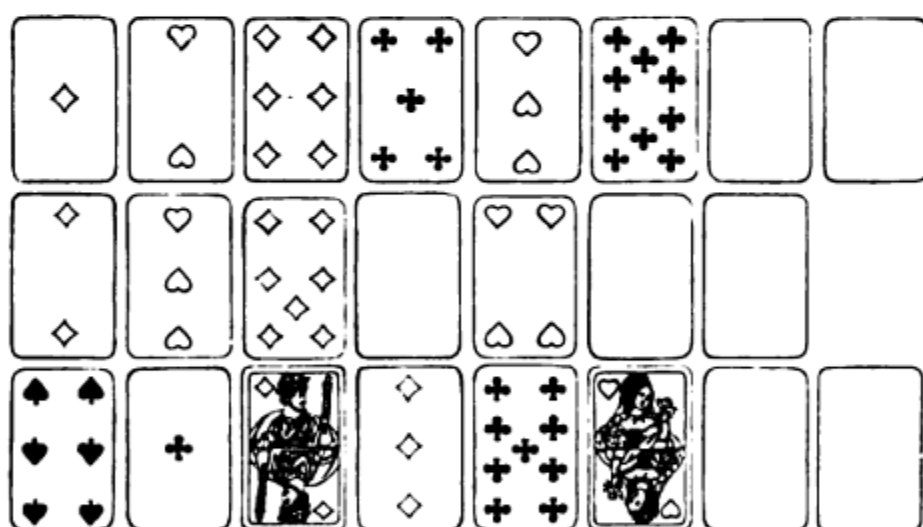


Fig. 211.

liegenden Karten sind, so legt man diese unteren unter die entsprechenden oberen — z. B.: oben liegen nebeneinander Pikvier, Coeuracht, Karokönig, so legt man (wenn sie sich so in der unteren Reihe auflegen) Pikfünf, Coeurneun, Karoas darunter und fährt dann fort, durch Entnahme aus den Karten, die auf der unteren Reihe nach und nach, aus der Hand, und nebeneinander aufgelegt wurden — die leeren Plätze unter

den Karten der oberen Reihe, immer nach aufsteigender Folge, auszufüllen. Es kann sich wohl ereignen, daß, um jene Karten aufsteigender Folge nach und nach zu erhalten, man diese untere Reihe drei- bis viermal belegen muß, und ihre einzelnen Päckchen ziemlich dick werden — das thut aber nichts, denn aus ihnen werden ja die Reihenfolgen, die in die Mitte zu liegen kommen, entnommen; und zwar, je nachdem diese Päckchen aus dem Handpack mit jenen den oberhalb liegenden Reihenfolgen entsprechenden Karten belegt worden sind. — Wie schon ersichtlich, bildet die jeweilig in der obersten Reihe liegende Karte die Grundkarte für eine Reihenfolge, dem Wert, nicht der Farbe nach, die von den niederen Karten, Zwei, Drei, Vier u. s. w. zu den höheren, Figuren u. s. w. aufsteigt, und also — der Reihenfolge des Wertes nach — mit der, der oberen Auslegkarte entsprechend vorhergehenden Karte abgeschlossen wird; die obere Karte legt man dann, zur Vervollständigung, darauf und macht so die Mittelreihe zur einzig noch aufliegenden Hauptreihe.

Sympathie-Patience

für zwei Personen.

Sehr unterhaltend. Nur vom Zufall abhängig; der eignen Klugheit kaum einen Spielraum gewährend.

Zwei Spiele französische Karten, deren je eins die Spieler gut gemischt und verdeckt in die Hand nehmen, um aus ihnen, immer verdeckt, 13 Karten in zwei Reihen und gleichen Abständen vor sich hinzulegen; auf welche die zweite und die dritte Folge von 13 Karten und endlich die vierte, der Bequemlichkeit wegen aufgedeckt, gelegt wird.

Einer der Partner benennt dem andern nun seine Karten der Reihe nach, worauf beide Spieler die an Wert zufällig sich gleichen Karten herauswerfen; wonach, da das doch nur einige der Reihe sind, Lücken entstehen, d. h. offene Karten neben den verdeckten (der nun zweiten Reihe) liegenbleiben. Der andre Partner nennt nun, indem er seine gedeckten Karten umdreht — also wieder eine ganz aufgedeckte Reihe vor sich hat — diese Reihe dem Gegner wieder, aus der beide nun die gleichwertigen Karten entfernen; wobei rätlich sein würde, daß, wenn zwei gleichwertige Karten einer eben solchen des Gegners entsprechen, diejenige entfernt wird, welche auf dem, noch die meisten Karten enthaltenden Päckchen liegt. So fährt man abwechselnd fort, bis die beiderseitigen Karten aufgebraucht sind, und die Patience damit beendet ist — ziemlich selten aber nur durch vollständiges Aufgehen der Karten.

(Dies Letztere kann ja dazu benutzt werden, die Patience zu einer Gewinn- und Verlust-Patience zu stempeln, indem die Partner sich über den Wert der liegengebliebenen Karten einigen und den resp. Wert derselben untereinander nach Neigung ausgleichen.)

Kreuz-Patience.

(Zwei Spiele französischer Karten.)

Die Karten werden gut gemischt und die acht Asse, je zwei und zwei, in Kreuzform gelegt, wie die Abbildung zeigt. In die Zwischenräume der

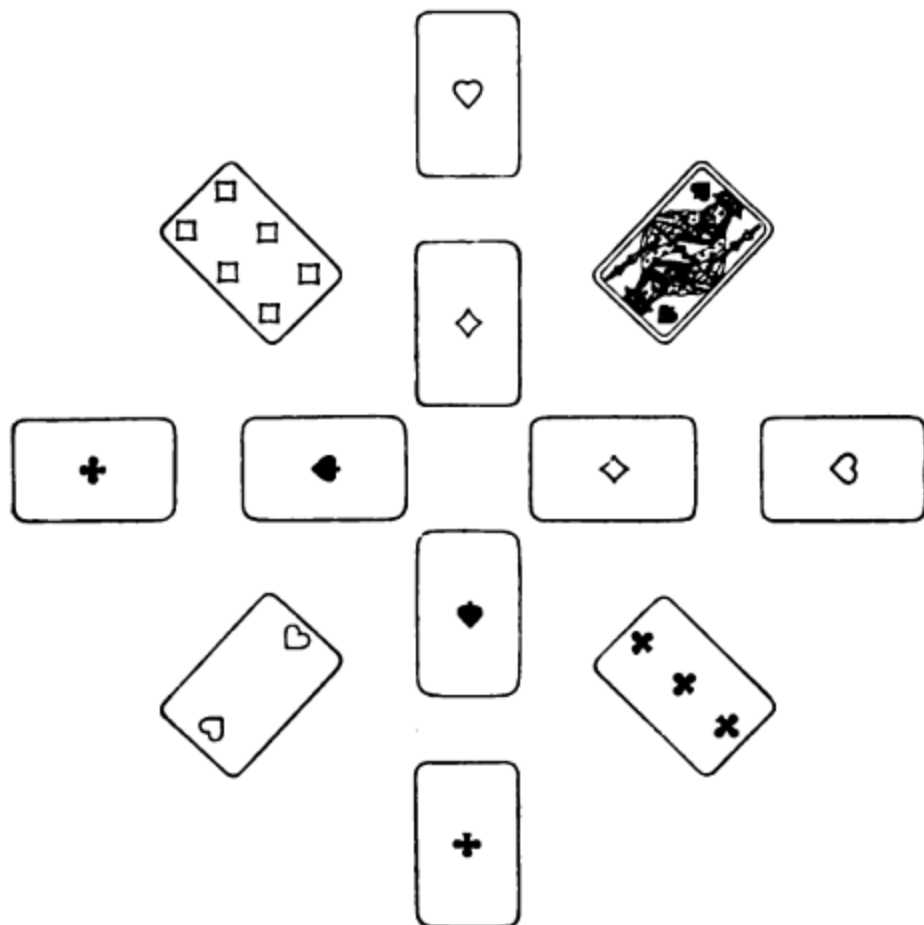


Fig. 212.

Kreuzarme wird je ein Päckchen von fünf Karten, verdeckt dem Pack der übrigen Karten entnommen, aber offen aufgelegt. Das Spiel beginnt, mit Respektierung der Farben, indem von dem Hand-Pack (den man oben vor sich dann hinlegt) die in aufsteigender Reihenfolge — also 2, 3, 4 u. — darin vorkommenden Karten derselben Farbe auf die Asse gelegt werden; in absteigender Folge dagegen auf die jeweilig oben liegenden Karten der Zwischen-Päcke — also etwa auf Karosechs, die Fünf, Vier, Drei, Zwei — so daß diese Zwei wieder eine Reihenfolge auf einem Karoas beginnen kann; welche Reihenfolge, zu diesem Zweck abgenommen und aufß betr. As gelegt, vielleicht eine darunter liegende Treffsechs aufdeckt, die in gleicher Weise wie die Karosechs benutzt, wieder vielleicht zur Vervollständigung der aufsteigenden Reihe eines Treffasses benutzt werden kann, je nach der Zahl der Karten, die sie enthält, womit dieses Päckchen aufgebraucht ist. Was die einzelnen Päckchen zu den resp. Reihenfolgen nicht bieten, ersetzen die Hand-Karten, die dreimal nacheinander aufgelegt werden dürfen. Ist die Patience glücklich beendet, so müssen, da die Zwischenpäckchen aufgebracht sind, statt der acht Asse acht Könige, als lateinisches Kreuz geordnet, daliegen.



XXIII. Hasardspiele.

Der Zahlenkreisel oder das Totum.

Der Zahlenkreisel besteht ähnlich den kleinen Dorlen, wie sie Kinder mittels eines Knopfes und eines Schwefelholzes anfertigen, aus einer etwa $\frac{1}{2}$ cm dicken, achteckigen Scheibe aus Holz, Knochen oder Elfenbein, durch deren Mitte ein rundes Stäbchen gesteckt ist. Auf den ebenen Flächen am Rand der Scheibe stehen die Zahlen 1 bis 8. Man bringt den Kreisel durch Drehen zwischen zwei Fingern auf dem Tisch zum Tanzen; fällt er um, so wird stets eine Zahl nach oben zu liegen kommen. Bei welchem von der Gesellschaft die höchste Zahl erscheint, der hat einen vorher bestimmten Einsatz gewonnen.

Eine andre Art dieses Spieles besteht darin, daß der Kreisel nur vier ebene Flächen am Rand hat, auf welchen die Buchstaben P. (Pone = Setze), A. (Accipe = Empfange), D. (Da = Gib), T. (Totum = Alles) stehen. Nachdem vorher jeder Mitspielende eine Marke in die gemeinsame Kasse eingezahlt hat, wird der Kreisel der Reihe nach in Bewegung gesetzt und je nach dem Buchstaben, welcher beim Umfallen nach oben liegt, hat der Betreffende bei P. seinen Einsatz zu verdoppeln, bei A. erhält er ihn zurück, bei D. hat er jedem Mitspielenden eine Marke zu zahlen, während er bei T. den ganzen Inhalt der Kasse erhält.

Das Glücksrad.

Man setzt einen Teller in die Mitte des Spieltisches, auf den der Einsatz gelegt wird. Die Spielenden nehmen ihre Plätze ein, und einer derselben, der zum Kassierer gewählt ist, zieht von dem Teller aus bis zu jedem einzelnen mit Kreide eine gerade Linie. Auf jede dieser Linien zeichnet der Kassierer wieder sechs kleine Querstriche, so daß nun, wenn alle Linien mit sechs Querstrichen bezeichnet sind, die ganze Zeichnung einem Rad gleicht. Jedem aus der Gesellschaft wird hierauf eine gleiche Anzahl Marken ausbezahlt und der Wert derselben bestimmt. Nun nimmt man

eine gewöhnliche deutsche Karte, die der Kassierer mischt, und läßt jeden der Spieler unbesehen ein Blatt herausziehen, worauf diese so viel Marken, wie das gezogene Blatt Augen zählt, in den Teller setzen müssen. Das As gilt elf, der König vier, der Ober drei, der Unter zwei und jedes leere Blatt so viel, wie Augen darauf stehen. Jeder legt sein Blatt neben sich und würfelt nach der Reihe mit zwei Würfeln; wirft er die Zahl, die auf seinem Blatt steht, so legt er eine Marke auf den untersten Querstrich seiner Linie. Es wird nun so lange herumgewürfelt, bis einer zum siebentenmal trifft, und von dem sechsten Strich, auf den er stufenweise angekommen ist, in den Teller überspringt und den Einsatz zieht; er muß aber denen, die bereits auf ihrer sechsten Stufe stehen, die Hälfte ihres Einsatzes aus dem Kassensbetrag zurückzahlen.

Die Wallfahrt.

Bei dieser Belustigung, bei welcher die Blätter den im Glücksrad bestimmten Wert behalten, legt man die 32 Blätter einer deutschen Karte, nachdem sie gemischt worden sind, im Kreis oder Viereck auf den Spieltisch, doch so, daß man zwischen jedem Blatt die Breite eines Blattes leer läßt. Dann zieht jeder aus einem andern Spiel Karten unbesehen ein Blatt und legt dabei zwölf Marken in den Teller, würfelt mit einem Würfel einmal und zählt von dem ersten Blatt in dem Birkel mit seinem gezogenen Blatt so viele Felder weiter vor, als er Augen warf. Kommt die Reihe zu würfeln wieder an ihn, so zählt er mit seinem Blatt weiter fort. Trifft er ein Feld, auf dem kein Kartenblatt liegt, so zahlt er so viel Marken Strafe in die Kasse, als das Blatt links neben dem leeren Feld mehr oder weniger Augen hat als das seinige. Trifft er aber bei seinem Vorrücken auf ein schon daliegenes Blatt, so bekommt er aus der Kasse so viel Marken, wie sein Blatt mehr oder weniger Augen zählt als jenes, auf welches er trifft.

Roulette. •

Der bekannte Apparat zum Betreiben des durch die Spielbanken berechtigten Roulette-spieles ist im wesentlichen so eingerichtet, daß man die innerhalb eines flachen Holzgefäßes um einen Zapfen sich bewegende, an ihrem Rand mit numerierten und abwechselnd schwarz und rot gefärbten vertieften Fächern versehene Scheibe in Umdrehung versetzt und gleichzeitig innerhalb des um die Scheibe laufenden und gegen diese etwas geneigten Randes eine kleine Elfenbeinkugel in entgegengesetzter Richtung rollen läßt, bis die Vorrichtung zur Ruhe kommt. Das Einfallen der Kugel in das eine oder andre Fach der Scheibe entscheidet über Gewinn oder Verlust.

Die deutsche Roulette hat achtzehn zur Hälfte rote und zur Hälfte schwarze Vertiefungen oder Fächer, die große oder italienische Roulette dagegen 37 oder 38, und zwar 36 mit den Zahlen 1 bis 36 bezeichnete und eine oder zwei weitere Vertiefungen mit einer einfachen (zéro) oder einer

1. Die Felber rouge, noir, pair, impair werden einfach bezahlt;
2. douze premier, milieu et dernier (12p, 12m, 12d.), sowie die drei Kolonnen (s. h in der Figur) dagegen zweifach;
3. eine einzelne Nummer (a) gewinnt 35 fach;
4. zwei Nummern (à cheval genannt, nach b, b', b'' zu setzen) 12 fach;
5. drei Nummern (à transversale pleine, s. c, c') 11 fach;
6. vier Nummern (carreé, d) 8 fach;
7. fünf Nummern (transversale à cinq numéros, s. e) 6 fach;
8. sechs Nummern (transversale à six numéros, s. f) 5 fach.

Die Sätze g und i, womit man 24 bestimmte Nummern belegt, werden im Fall des Gewinnes einfach bezahlt, dagegen ist das Setzen nach k und l nur dann zulässig, wenn man das Doppelte des niedrigsten Satzes pointiert, da hier im ungünstigsten Fall nur einhalbfach gewonnen wird. — Wichtig ist beim Roulettepiel die Null; kommt eine solche heraus, dann werden die auf sie gemachten Sätze 35 fach ausbezahlt, alle andern Sätze aber verlieren, ausgenommen jene, welche auf die einfachen Einsatzstellen der gleichen Seite gesetzt sind und weder gewinnen noch verlieren. Kommt z. B. 0 (zéro rouge) heraus, so können Einsätze auf manque, impair, rouge zurückgezogen oder stehengelassen werden. Die Vorteile des Bankiers sind bei der raschen Beendigung jedes einzelnen Spieles ganz beträchtliche.

Pharao.

Zum Pharaospiel, eines der weitverbreiteten, aber auch berüchtigsten Hasardspiele mit Karten, dessen Name vom früheren Kartenbild des ägyptischen Königs Pharao stammt, gehört, außer der unbestimmten Anzahl von Teilnehmern, ein Bankhalter, der eine von allen Spielern angenommene Geldsumme niederlegt, worauf festgesetzt wird, wie hoch man pointieren darf. Wird diese Grenze überschritten, die jeder kennen muß, auch der, welcher später hinzukommt, so hat der Gewinner keinen Anspruch auf eine höhere Auszahlung, als die Bank von Haus aus bekannt gegeben.

Nun schlägt der Bankhalter von einem vorher gemischten Spiel Karten — gewöhnlich 52 Blätter der französischen Karte — jemalig zwei Karten auf und legt von jedem solchen Abzug die erste Karte zur Linken, die zweite zur Rechten u. s. f. Die übrigen Teilnehmer des Spieles führen jeder ein Buch, d. h. eine Reihe der verschiedenen dreizehn Karten des Spieles und decken davon beliebige Karten auf, um sie mit Einsätzen zu belegen.

Haben die Teilnehmer unter ihren Karten solche mit Einsätzen besetzt, wie der Bankhalter auf die linke, seine, Seite legt, so zieht er diese Einsätze ein. Die Einsätze solcher Karten aber, wie er die gleichen von seinem Spiel rechts legt, hat er den betr. Spielern zu verdoppeln.

Zur Vereinfachung und Abrechnung ist eine besondere Markierung aus gewissen Biegungen der betreffenden Karten bestehend, üblich. Soll z. B. der ursprüngliche Gewinn mit dem Einsatz zusammen gelten, so biegt man die Kartenecke aufwärts, *Paroli* genannt; soll nur der einfache Satz fort gelten, so macht man durch Biegung der kurzen Kante der Karte ein sogenanntes *Appé* (*appe, faire la paix*). Will man von dem *Paroli* weiter gehen, so biegt man dazu entweder ein *Pace* oder noch ein *Paroli*; jenes heißt ein „*six et le va*“, dieses ein „*sept et le va*“.

Auch die Art zu setzen ist vorgeschrieben. Was auf der Karte liegt, bedeutet den ganzen Satz; die Hälfte desselben deutet man dadurch an, daß man das Geld vorn unter die Karte bis zur Mitte schiebt, so daß nur die Hälfte hervorsteht. Ein Viertel des Satzes wird dadurch markiert, daß es in halbverdeckter Weise unter die Ecke der Karte gelegt wird. Entweder kann man die Hälfte des Einsatzes gleich zahlen, oder man biegt zum Vorteil des Bankiers die Karte quer nach außen zu; verlieren diese auch, so gehört der ganze Satz dem Bankhalter. Im andern Fall wird das, was auf der Karte steht, eingezogen. „*Maßnehmen*“ ist der übliche Ausdruck für das Erhöhen einer schon besetzten Karte und geschieht dadurch, daß man gegen die offen liegende noch eine verdeckte Karte legt und auf diese den einen Satz markiert.

Nach Beendigung einer *Taille* mag jeder Spieler, wenn er Lust hat, nachsehen, ob auf beiden Seiten auch gleich viel Karten liegen. Entdeckt man eine Unrichtigkeit, so heißt das „*fausse taille*“, und der Bankhalter ist verpflichtet, alle Kartensätze als gewonnen auszusahlen. Übrigens werden verdeckte Karten nur dann gespielt, wenn man gegen den Bankhalter Mißtrauen hegt. Wenn eine Karte gewonnen oder verloren, darf man sie nicht eher wegnehmen oder anders markieren, bis der Bankier sich von der Richtigkeit überzeugt hat. — Wenn man eine Karte gesetzt hat und will den Satz ändern, so darf dies nicht ohne die Bewilligung des Bankhalters geschehen. Ist die Bank von Bedeutung oder sind viel *Pointeurs* vorhanden, so hat der Bankhalter gewöhnlich noch einen oder mehrere Helfer — „*Croupiers*“ — die das Geld einnehmen und auszahlen. — Fallen beim Abziehen auf beide Seiten gleiche Karten, so gewinnt der Bankier den halben Satz, der entweder gleich gezahlt werden kann, oder man rät, ob die nächste Karte rot oder schwarz sein würde, und hat man es getroffen, so bezahlt man nichts; im Gegenteil verliert man den ganzen Satz. Auch kann man in diesem Fall eine Karte der Länge nach einwendig biegen und zieht dann den Satz zurück, wenn sie gewinnt, oder zahlt ihn im andern Fall aus.

Schnitt.

Schnitt ist eine Abart des *Pharao*, von dem es sich nur dadurch unterscheidet, daß der Bankhalter die Karte selbst kupiert, indem er das Pack mit einer andern Karte „abschneidet“ und den oberen Teil zu unterst legt.

Hierauf dreht er dies Kartenpack in der linken Hand um und zeigt somit die Bildseite der Karte. Das ganze Pack behält er in der linken Hand und zieht mit der rechten von unten herauf ab. Im übrigen wie beim Pharaos, doch findet keine Taille fausse statt, auch kein Plié. Geschickte Bankhalter verstehen es, beim „Schnitt“ den Zufall zu lenken.

Süßmilch.

Süßmilch ist ein Pharaos, in welchem nicht jeder Pointeur ein „Buch“ bekommt. Sämtliche Pointeure müssen sich mit einem auf dem Tisch aufgelegten Buch behelfen. Gebogen wird nicht und das Plié ist ganz für den Bankhalter.

Landsknecht oder „Meine Tante, deine Tante“.

Der Bankhalter setzt eine gewisse Summe aus, welche einer oder mehrere Pointeure beliebig halten. Über die ausgesetzte Summe hinaus kann der jedesmalige Bankhalter nicht verlieren. Ebenso brauchen die Pointeure nicht den ganzen ausgesetzten Betrag zu halten.

Nach dem Mischen und Abheben zieht der Bankhalter von oben herunter zwei Karten hintereinander ab. Die erste legt er offen zu seiner Linken, die zweite zu seiner Rechten offen auf den Tisch. Die erste Karte (links, meine Tante) ist für den Bankhalter, die zweite (rechts, „deine Tante“) ist für den oder die Pointeure. Fällt ein Plié (sind beide Karten gleich, z. B. zwei Könige), so gewinnt der Bankhalter. Sind die beiden Karten verschieden, so wird eine dritte Karte abgezogen und in der Mitte von den beiden aufgelegt, und so lange fortgefahren, bis eine der beiden Karten erscheint. Welche zuerst erscheint, gewinnt. Gewinnt der Bankhalter, so hält er einen Augenblick inne, bevor er von neuem abzieht, um den Pointeuren Zeit zum „Halten“, Einsetzen, zu geben. Solange der Bankhalter gewinnt, behält er die Bank, sobald er verliert, geht die Bank weiter und er streicht dasjenige ein, was von dem, was er selbst gesetzt, noch übrig und was noch hinzugekommen ist. Die unterste Karte des Pades spielt nicht mit; geht der Talon zu Ende, bevor die Partie entschieden ist, so werden die beiden Links- und Rechtskarten („meine Tante, deine Tante“) beiseite gelegt für die neue Partie, die andern Karten aufgenommen, gemischt, abgehoben und alsdann die Mittellkarte sofort abgezogen. Doch steht es den Pointeuren auch frei, ihren Satz zu retirieren, in welchem Fall auch die beiden Links- und Rechtskarten mit eingemischt werden.

In dem französischen Lansquenet teilt der Bankhalter, anstatt nur eine Karte für sämtliche Pointeure rechts zu legen, jedem der Mitspieler eine Karte aus, welche Rechtskarte genannt wird, und zieht dann der Reihe nach für jeden Pointeur einzeln die Mittellkarte ab. Haben mehrere Pointeure gleiche Rechtskarten, so wird für sie die Mittellkarte zusammengezogen, sobald die Reihe an dem ersten ist. Die Mittellkarte kann auch für sämt-

liche Rechtskarten in einem gezogen werden. In diesem Fall zahlt der Bankhalter die Rechtskarten aus, wie sie erscheinen, und zieht den Rest ein oder alles, sobald seine Karte erscheint. Bleib wie oben. Die Bank geht weiter, nach jeder Taille oder nach erschöpftem Ausfuß.

Tempeln.

Ähnlich wie „Meine Tante, deine Tante“ ist das Tempeln. Man zeichnet für dasselbe einen Plan auf den Tisch oder den Teppich und zwar mit so vielen Abteilungen, wie verschiedenwertige Karten in dem Spiel sind. Für französische Karten brauchte man also 13 Felder, welche folgendermaßen angeordnet werden.

2			
As	König	Dame	Bube
10	9	8	7
6	5	4	3

Fig. 214.

Die Spieler können beliebige Abteilungen besetzen. Der Bankhalter legt, wie bei „Meine Tante, deine Tante“ immer anwechselnd eine Karte links, die nächste rechts und zieht alles ein, was auf links fallende Karten gesetzt war, während er alles auf rechte Karten gesetzte auszahlen muß.

Blüchern.

Der Bankhalter zieht, nachdem alle gesetzt haben, eine Karte nach der andern ab, indem er dazu von 1—13 zählt. Trifft eine Karte mit der Zahl überein, z. B. As mit 1 oder Bube 11, so hat der Bankier gewonnen, was gesetzt war. Trifft aber bis zu 13 keine aufgelegte Karte mit der ausgerufenen Zahl zusammen, so hat der Bankier verloren und muß jedem bezahlen, was von ihm gesetzt war. Das Spiel, welches der Feldmarschall „Vorwärts“ gern gespielt hat, ist nach diesem benannt.

Rouge et noir.

Rouge et noir ist ein dem durch die Spielbäder so berühmten Trente-et-quarante verwandtes, jedoch einfacheres Hasardspiel, das mit sechs vollständigen französischen Kartenspielen gespielt wird, wobei die Asse 1, sämtliche Bilder je 10 und die übrigen Karten nach ihrer Augenzahl gelten.

Nachdem der Bankier die Karten gemischt hat, läßt er von einem der in unbegrenzter Zahl zulässigen Pointeurs abheben, legt sämtliche Spiele an den hierzu bezeichneten Platz, nimmt beliebig viel Karten in die linke Hand und ladet zum Spielen ein. Sind die Sätze auf dem zweiteiligen Teppich (eine Hälfte gilt für rouge, eine für noir) gemacht, so legt er folgeweise so viel Karten auf, daß die Augen derselben nicht unter 31 und nicht über 40 betragen. Ist eine solche Reihe gelegt, so wiederholt er dasselbe für eine zweite Reihe. Die erste ist für Rot (rouge), die zweite für Schwarz (noir), und es gewinnt diejenige Reihe, welche sich am meisten der Zahl 31 nähert. Liegen in beiden Reihen gleich viel Points (auf die Zahl der Karten kommt es hierbei gar nicht an), so bleibt das Spiel unentschieden, ausgenommen bei 31 (plié, refait de trente et un), in welchem Fall die Sätze stehen bleiben und derjenigen Partei zufallen, die im nächsten Roup gewinnt. Dieser „Refait“ bietet dem Bankier einen wesentlichen Vorteil.

Onze et demi.

Das Spiel gestattet eine beliebige Anzahl von Teilnehmern. Einer hält Bank und jeder bekommt eine Karte, darf aber dann so viele Karten vom Bankhalter kaufen, bis er glaubt, aufhören zu müssen. Es kommt bei dem Spiel darauf an, die Summe der Werte der einzelnen Karten möglichst nahe an $11\frac{1}{2}$ zu bringen. Hat man daher eine ziemlich hohe Karte, eine Acht oder Neun, bekommen, so zählt man gewöhnlich, denn man darf nicht darauf rechnen, eine Zwei oder Drei dazu zu erhalten; man „überkauft“ sich, wenn man mehr als $11\frac{1}{2}$ hat. Das As gilt 11, das Bild $\frac{1}{2}$. Wer ein Bild bekommen hat und kauft ein As dazu, hat geborene „Onze et demi“ und erhält seinen Einsatz doppelt bezahlt. Jeder setzt vor dem Geben so viel er will; verliert er, so zieht es der Bankhalter ein, gewinnt er, so bekommt er es aus der Bank bezahlt. Wer ein Bild hat, kann auch darauf andre setzen lassen, was gewöhnlich geschieht, wenn der Inhaber des Bildes „im Glück sitzt“. Hat der Bankhalter, der sich selbst auch eine Karte gibt und zuletzt kauft, eine geborene Onze et demi, so bekommt er von jedem der Spieler den doppelten Einsatz, nur von dem nichts, der ebenfalls ein As und ein Bild hat; ferner hat er den Vorteil, wenn er eine gleich hohe Karte wie der andre hat, daß er der Gewinner ist. Doch kauft er offen, während die andern ihre Karten verdeckt halten, nur wer auf ein Bild setzen lassen will, legt es auf. Überkauft er sich, so muß er jedem den Einsatz zahlen.

Vingt-et-un.

Bei diesem Spiel gelten ganz dieselben Regeln und Vorschriften, auch haben die Karten den nämlichen Wert wie bei Onze et demi, nur die Bilder gelten 10, so daß ein Bild und ein As nicht $11\frac{1}{2}$, sondern 21 bedeuten. Statt einer Karte bekommt jeder zwei Blätter und kauft so lange, bis ihm die Gefahr droht, sich „tot“ zu kaufen. Hat er in seinen zwei Karten ein

geborenes vingt-et-un, so muß er es sogleich aufdecken, was auch der Bankhalter zu thun verpflichtet ist, ehe noch jemand gekauft hat. Zwei Asse in der Hand geben Grand vingt-et-un, und sind ebenso gut, wie geborenes vingt-et-un, obgleich sie ja eigentlich 22 geben. Wer mit dem Bankhalter eine gleiche Zahl Kartenaugen hat, verliert und gewinnt nichts, worin sich Vingt-et-un von Onze et demi unterscheidet.

Trente et Quarante oder Trente-un.

Nicht weniger als sechs Spiel Karten — 312 Blätter — die man sämtlich durcheinander mischt, gehören zu diesem Hazardspiel, mit einem Bankier und einer beliebigen Anzahl von Spielern oder Pointeurs. Da in den Karten zwei Farben enthalten sind, Rot und Schwarz, so zeichnet man auf den Tisch zwei Felder, welche mit R und S (Rot — Schwarz) bezeichnet werden.

Jeder Pointeur legt die ihm passend scheinende Summe in die gewählte Abteilung. Nachdem gesetzt ist, deckt der Bankier — eine nach der andern — eine Anzahl Karten auf, bis die Augen zusammen nicht unter 31 und nicht über 40 zählen. Die Bilder gelten 10, das As 1. Unter diese erste Reihe legt er sodann eine zweite.

Die zuerst gelegte gilt für Rot und die zweite für Schwarz. Wenn sich die Augen bei Rot mehr der Zahl 31 nähern als die bei Schwarz, gewinnen die Setzenden das, was auf Rot gesetzt ist, und der Bankier ruft dann: „Schwarz verliert!“ Er zieht somit, was auf Schwarz gesetzt ist, ein und bezahlt, was auf Rot steht. Dasselbe findet im umgekehrten Fall statt. Ist die Zahl der Augen in beiden Farben eine gleiche, so verliert und gewinnt weder die eine noch die andre Partei. Hat aber der Bankier für Schwarz sowie Rot die Zahl 31 zusammen, so bekommt er die Hälfte des Einsatzes. Dabei ist zu bemerken, daß bei 10 Augen von 31 bis 40 die einen eher als die andern kommen. 40 kann z. B. nur zutreffen, wenn die letzte Karte eine Zehn oder ein Bild ist.

39 macht sich durch 10 und 9.

38 " " " 10 " 9 und 8.

37 " " " 10 " 9 " 8 und 7.

35 " " " 10 " 9 " 8 " 7 und 6.

34 " " " 10 " 9 " 8 " 7 " 6 und 5.

33 " " " 10 " 9 " 8 " 7 " 6 " 5 und 4.

32 " " " 10 " 9 " 8 " 7 " 6 " 5 " 4 und 3 und 2.

31 " " " 10 " 9 " 8 " 7 " 6 " 5 " 4 " 3 " 2 und 1.

Da stets dieselben Ursachen auch die gleichen Wirkungen bei den Zahlen haben, so steht fest, daß die Zahl

31 dreizehnmal,	34 zehnmal,	37 siebenmal	39 fünfmal,
32 zwölfmal,	35 neunmal,	38 sechsmal,	40 viermal
33 elfmal,	36 achtmal,		

zutreffen wird.

Bei 30 und 40 kann kein Ver zählen vorkommen, da alle Sehenden mit dem Bankier zählen. Ist zufällig aus Versehen eine Karte zu viel abgezogen, so bleibt sie für das nächste Spiel. Da das Spekulieren der Pointeurs auf Bilder nicht zu besorgen ist, so manipuliert der Bankier auch zwangloser mit den Karten als bei andern Hasardspielen; selbst wenn zwei Blätter zugleich herabfallen, unterscheidet man immer noch deutlich, welche Karte zuerst fiel. Es begreift sich leicht, daß ein falsches Spiel in solchem Fall jeden Augenblick stattfinden könnte; da die Karten durch aller Hände gehen, würde es leicht sein, sie absichtlich fallen zu lassen oder zu verwirren.

Der einzige Fall, in welchem einige Bedenkllichkeiten eintreten könnten, wäre der, wenn der Bankier die Taille nicht beendete. Da ist es üblich, alle Karten durchzumachen und selbst noch darzuthun, daß die übriggebliebenen Karten zu einer Tour nicht hinreichen würden. Übrigens steht es dem Bankier frei, sein Spiel nach Belieben zu regeln, und die Pointeurs können ihn nicht zwingen, weiterzuspielen, wenn er nicht will.

Die beim Trente et Quarante hauptsächlich vorkommenden technischen Ausdrücke sind:

Fausse taille: wenn der Bankier einen Fehler gemacht hat, der bemerkt wurde und er den Spielern zahlen muß.

Martingale: wenn man immer so viel setzt, wie man eben verloren hat.

Paroli: das doppelte von dem, was man das erste Mal gesetzt.

Refait: wenn auf Schwarz ganz dieselbe Zahl kommt wie auf Rot.

Refait du trente-un: wenn, nachdem Schwarz auf 30 gekommen, dieselbe Zahl auf Rot kommt.

Sept et le va: siebenmal der erste Satz.

Taille: wenn der Bankier das Spiel mit der Karte vollendet und ein neues beginnt.

Florentini.

Dieses aus Italien stammende Spiel gilt für eines der ältesten Hasardspiele. Es wird mit 52 Karten gespielt, die zum Mischen rings herum von Hand zu Hand der Pointeurs gehen, bis sie zu dem Bankier zurückkehren, der sie abermals mischt und irgend einem aus der Spielgesellschaft zum Abheben gibt; er wendet nun die oberste Karte, legt sie vor sich hin, und sie heißt von neuem die Karte des Bankiers, die über den Gewinn und Verlust der Spieler entscheidet.

Nachdem der Bankier die erste Karte für sich — nehmen wir an, daß sie ein König — aufgelegt, legt er eine zweite — diese mag ein As sein — für die Pointeurs. Die, welche fürchten, es könnte eher wieder ein König als ein As kommen, riskieren beim Besetzen des Königs nur wenig; nachdem gesetzt ist, belegt der Bankier seine Karte auch, z. B. einen Buben, bei dem man ebenso verfährt, wie beim As und bei den folgenden aufgelegten

Karten, wenn solche nicht schon da sind. Kommt eine solche heraus, z. B. ein As, so gewinnt der Bankier alles, was die Pointeurs auf das As gesetzt haben; folgt ein Bube, so ist alles, was auf dem Buben steht, sein; zieht er aber in diesem Fall einen König ab, so verliert er alles, was er gegen die Pointeurs gesetzt. Es kann vorkommen, daß die beiden ersten aufgedeckten Karten zwei gleiche sind, dann gehören beide dem Bankier, und erst auf die zweitfolgende Karte können die Spieler setzen, um ein Gleichgewicht des Risikos herzustellen. Dasselbe würde bei drei gleichen Karten des Bankiers stattfinden.

Macao.

Ein unter beliebig vielen Personen mögliches, in seinen Grundregeln dem Onze-et-demi und Vingt-et-un ähnliches Hazardspiel, welches mit zwei gut durcheinander gemischten französischen Kartenspielen derart getrieben wird, daß der Bankier nach stattgefundenem Abheben links herum jedem, der einen Satz gemacht hat und auch sich selbst eine verdeckte Karte gibt und alsdann in derselben Reihenfolge einzelne Kartenblätter zu dem Zweck kaufen läßt, die Zahl der Points bis auf neun oder möglichst nahe darunter zu bringen. Wie bei den oben genannten Spielen Onze-et-demi und Vingt-et-un, so ist hier Neun diejenige Zahl, deren Besitz den betreffenden Spieler dem Bankier gegenüber zu dem gewinnenden macht, wobei jedoch zu berücksichtigen bleibt, daß bei gleicher Augenzahl stets der Bankier gewinnt und daß eine „geborene“ Neun (großer Honneur, großer Schlag), eine geborene Acht (kleiner Honneur, kleiner Schlag), eine geborene Sieben zc. stets mehr gelten, als wenn man erst durch Kaufen auf die Pointzahl gekommen ist. As, zählt eins, Bildes und Zehn aber Null; in einzelnen Kreisen dürfen die letzteren offen gelegt und wie die Bildes bei Onze-et-demi besetzt werden. Wer sich verkauft, das heißt, wer mehr als neun Points erworben hat, gibt seinen Ansat als verloren sofort dem Bankier, die übrigen lassen es darauf ankommen, diesen durch Erwerbung einer höheren Pointzahl zu schlagen. Eine geborene Neun wird hier und da doppelt honoriert, das heißt, besitzt sie ein Pointeur, so muß der Bankier dessen Satz verdoppeln; hat sie der Bankier, so geschieht dies von allen Mitspielern, diejenigen ausgenommen, welche gleichfalls eine geborene Neun in den Händen haben und damit nur den einfachen Satz verlieren.

Abweichend hiervon wird auch derart gespielt, daß nur zwei Personen gegen den Bankier halten und damit die Verpflichtung übernehmen, den nicht direkt am Spiel Beteiligten das Besetzen der Karten zu erlauben. Der Bankier gibt sich und den beiden gegen ihn Haltenden je zwei Karten, betrachtet die seinigen, deckt sie mit dem Rufe „Groß-“ oder „Kleinschlag“ auf, wenn er 8 oder 9, resp. 18 oder 19 (die Zehn gilt dann zehn) „geboren“ besitzt oder deutet, wenn ihm die Zahl seiner Points nicht genügt, durch das Wort „ich gebe“ an, daß er zum Verkauf einer Karte geneigt sei.

Häufeln.

Der Bankhalter mischt, läßt abheben und teilt die Karten in so viele Häufchen, wie Spieler, wenn deren nicht zu viele sind. Ein Häufchen wird von einem der Pointeurs herausgestoßen und gehört dem Bankhalter, auf die andern wird nach Belieben gesetzt. Sobald die Sätze gemacht sind, dreht der Bankhalter sein Häufchen um, und die sichtbar gewordene Karte entscheidet für ihn. Er dreht dann die Häufchen der Pointeure um und streicht entweder die Sätze ein oder zahlt sie aus, je nachdem seine Karte höher oder niedriger ist als die jener.

Die Bank geht nach jedem abgespielten Häufchen weiter an den nächsten Mitspieler. Der Bankhalter zahlt nur so viel aus, wie er vor sich hat. Ist also sein Geld zu Ende, so bleiben die noch restierenden Häufchen unberührt.

Dreifatz.

Es wird mit einem vollen Spiel von einer beliebigen Anzahl Personen gespielt, und von jeder werden drei Einsätze gemacht: 1. Für die Schöne (pour la Belle); 2. für die Folge (pour le Flux); 3. für 31.

Der Geber verteilt rechts herum jedem zwei Karten verdeckt und eine offen. Der, dessen ausgelegte Karte die höchste ist, zieht die Schöne. Haben zwei Spieler dieselbe höchste Karte, so bleibt die Schöne stehen und gilt im künftigen Spiel doppelt. Doch gilt das As hier nur nach dem Buben, wogegen es auf die folgenden Einsätze über den König und elf Points gilt. Den auf die Folge gemachten Einsatz gewinnt derjenige, der die höchste Folge hat. Sollten mehrere eine gleichhohe oder niemand eine haben, so bleibt dieser Einsatz zum folgenden Spiel stehen, wo er dann verdoppelt wird.

Der dritte Einsatz auf 31 wird von demjenigen gezogen, der 31 in der Hand hat, durch Kaufen erhält oder dem die wenigsten Points an 31 fehlen.

Der Vorhandspieler erklärt sich zuerst, ob er genug habe oder kaufen wolle. Im letzten Fall gibt der Bankier ihm aus dem Talon von oben herab eine Karte und so die Reihe herum. Nun kann man zum zweiten-, auch drittenmal u. kaufen, aber immer nur eine Karte und nie aus der Reihe. Wer über 31 erhält, ist „todt“ und verliert seinen Anspruch auf diesen Einsatz. Haben mehrere 31, so gewinnt derjenige, der sie zuerst erhalten hat. Sollte aber niemand 31 und sollten mehrere die höchsten Points unter 31, z. B. 28, haben, so bleibt auch dieser Einsatz zum folgenden Spiel stehen.



XXIV. Kartenkunststücke.

Eine von einem andern gezogene und wieder in das Spiel gesteckte Karte mit leichter Mühe herauszufinden.

Man legt zu diesem Zweck sämtliche Blätter einer deutschen Karte so, daß die Zeichnungen alle in einer Richtung, also z. B. nicht auf dem Kopf stehen. Hierauf läßt man ein beliebiges Blatt ziehen, dreht, während der andre die gezogene Karte besieht, das Kartenspiel unbemerkt in der Hand um, so daß nun alle Bilder und Zeichnungen nach unten zeigen, läßt das gezogene Blatt wieder in die Karten stecken und das Spiel beliebig oft mischen. Das gezogene Blatt wird jetzt durch das Umdrehen der gesamten Karte das einzige sein, welches verkehrt, also mit der Zeichnung nach oben liegt, während alle andern nach unten zeigen, so daß man dasselbe stets sofort herausfinden wird, möge auch noch soviel gemischt oder abgehoben werden. Man muß jedoch darauf achten, daß das gezogene Blatt nicht während des Besehens ebenfalls umgedreht wird. In diesem Fall dreht man das eigne Spiel in der Hand nicht um, so daß die gezogene Karte trotzdem verkehrt liegen und so leicht herauszufinden sein wird.

Dasselbe Kunststück auf andre Art.

Man mischt ein Spiel Karten und sieht sich bei dieser Gelegenheit das unterste Blatt an. Nun läßt man eine beliebige Karte ziehen, besehen und umgedreht, ohne daß man sie selbst berührt hat, vor sich auf den Tisch legen und legt das gesamte Spiel Karten darauf. Hierdurch kommt natürlich die Karte, welche man sich nach dem Mischen als untenliegend gemerkt hat, auf die Karte zu liegen, welche sich der andre ansah. Man hebt nun beliebige Mal ab, doch möglichst so, daß die Gegend, wo die beiden Karten liegen, nicht berührt wird, damit die Karten nicht getrennt werden. Hierauf nimmt man das Spiel in die Hand und sucht die frühere Karte, welche man sich angesehen hatte, worauf das vor dem im Spiel liegende Blatt die vom andern gemerkte sein wird.

Die drei Könige.

Man sucht aus dem Kartenspiel drei Könige heraus und gibt dieselben einem Teilnehmer. Den vierten König aber hat man verdeckt heimlich als oberstes Blatt auf die behaltenen Karten gelegt. Hierauf teilt man die Karten in drei beliebige Haufen, doch so, daß der vierte König oben auf dem ersten Haufen liegt. Man bittet nun den Teilnehmer, den ersten König verdeckt auf die oberste Karte des ersten Haufens, den zweiten König unter die unterste Karte des zweiten Haufens zu legen, den dritten aber beliebig in den dritten Haufen zu stecken. — Dadurch, daß man bereits einen König (den vierten) heimlich auf den ersten Haufen obenhin gelegt hat, liegen nun bereits zwei Könige an dieser Stelle zusammen. Man nimmt dann den dritten Haufen und legt ihn auf den zweiten und dann beide auf den ersten Haufen. Dadurch, daß der im zweiten Haufen zu unterst liegende König jetzt auf den ersten Haufen und dadurch auch auf die bereits auf demselben befindlichen Könige zu liegen kommt, sind nun drei Könige zusammen gekommen. Man deckt jetzt ein Tuch oder einen Hut über die Karte oder läßt jemand die Hand fest darauf legen, worauf man erklärt, auf das Kommando eins, zwei, drei würden alle drei, so verschieden plazierte Könige, beisammen liegen. Man muß das Kunststück mit möglichst viel Feierlichkeit ausführen, auch die Könige schnell besehen lassen, damit der Umtausch des einen Königs gegen einen andern nicht bemerkt wird.

Aus zehn Abteilungen von je zwei Karten jedem Teilnehmer zu sagen, welchen Haufen von je zwei Blatt er sich gemerkt hat.

Um dieses hochinteressante Kunststück ausführen zu können, präge man sich folgende Wörter genau ein: Mutus, Dedit, Nomen, Cocis. Man teilt 20 Kartenblätter in zehn Abteilungen, welche man der Reihe nach, je zwei Blatt zusammen, auf den Tisch legt. Es können so viele Personen am Spiel teilnehmen, als Kartenpaare vorhanden sind, also bis zu zehn. Jeder der Teilnehmer merkt sich nun zwei Blätter je einer der zehn Abteilungen. Darauf nimmt man alle zehn Haufen, ohne sie aber in Unordnung zu bringen der Reihe nach wieder zusammen und legt, beim ersten Häufchen anfangend, die Karten wie folgt auf den Tisch. (Zur Erleichterung schreibe man sich die vorgenannten vier Wörter auf einen kleinen Zettel und lege denselben neben sich, bis man sich die einzelnen Buchstaben der Wörter vollständig eingeprägt hat.)

Man lege die erste Karte, mit M anfangend, an die erste Stelle von vier zu bildenden Reihen zu fünf Blätter und das zweite Blatt auf jene Stelle, wo das zweite M der vier Worte zu stehen kommen würde, hin, z. B.:

M	u	t	u	s
1	2	3	4	5
D	e	d	i	t
6	7	8	9	10
N	o	m	e	n
11	12	13	14	15
C	o	c	i	s
16	17	18	19	20

(Man sieht, daß in den vier Worten jeder von zehn Buchstaben zweimal vorhanden ist und auf die miteinander gleichlautenden Buchstaben werden die Blätter in ihrer Reihenfolge gelegt.) Fängt man also mit dem ersten Blatt bei M = 1 an, so hat man das zweite Blatt auf 13, wo das andre M stehen würde, zu legen. Das dritte Blatt kommt auf das U = 2, demnach das vierte Blatt auf 4, wo gleichfalls ein U stehen würde. Das fünfte Blatt auf T = 3, demnach das sechste Blatt auf das andre T, welches auf Nummer 10 stehen würde u. s. w. Ist man mit dem Auslegen fertig, so fragt man die einzelnen Teilnehmer, in welchen der vier Reihen die Blätter liegen, welche sie sich angesehen haben. Sagt nun der Gefragte, in der zweiten und vierten Reihe, so sind es die Blätter 9 und 19, welche beide auf demselben Buchstaben I liegen. Sagt ein anderer, seine zwei Blätter lägen beide in der zweiten Reihe, so müssen es natürlich 6 und 8 sein, denn beide liegen unter einem D.

Eine gezogene Karte aus einem ganzen Spiel herauszufinden.

Man teilt ein Spiel Karten so, daß der eine Haufen alle roten, der andre alle schwarzen Karten enthält. Den einen Haufen versteckt man, indem man sich vielleicht darauf setzt oder ihn zwischen den Knien hält. Aus dem andern läßt man eine beliebige Karte ziehen und vom andern befehen. Während dies geschieht, vertauscht man unbemerkt die beiden Pakete und läßt die angesehene Karte nun in das andere Paket hineinstecken. Wenn man dann die Karte durchsieht, wird das gezogene Blatt das einzige von andrer Farbe sein.

Aus einer Reihe Kartenblätter diejenige zu erraten, welche sich jemand gedacht hat.

Man legt eine beliebige Anzahl Karten der Reihe nach offen auf den Tisch. Wenn sich nun einer eine Karte davon gemerkt hat, so gebiete man ihm, in Gedanken von der ersten Karte links bis zu der seinen zu zählen und zwar von eins an. Dann lasse man ihn von der letzten Karte rechts nach links weiter zählen bis zur ersten Karte und dann von neuem von rechts, bis er die Zahl erreicht, welche noch einmal so viel und eins dazu beträgt,

als Karten in der Reihe liegen. Diese Karte wird die seine sein. Z. B.: Man legt 14 Blätter auf und der Teilnehmer hat sich die vierte davon gemerkt, so muß er bei der letzten rechts mit 5 anfangen, wird dann bei der ersten mit 18 anlangen und bei der letzten rechts mit 19 fortfahren. Da nun zweimal $14 = 28$, und eins dazu 29 beträgt, so wird er genau mit 29 seine Karte erreichen, was man ihm, indem man natürlich thut, als rechne man erst ein schwieriges Exempel aus, vor Beginn seines Zählens anfragt. Legt man 10 Karten auf, so wird die Zahl, wo auf diese Weise die Karte liegt, 21, bei 17 Blättern 35 sein u. s. w.

Auf drei Reihen Karten je ein Blatt so zu legen, daß nach jeder Richtung vier Karten gezählt werden.

Um auf drei Reihen von je drei Karten weitere drei Blätter so zu legen, daß beim darauffolgenden Zählen nach jeder Richtung vier Blatt gezählt werden, lege man in der obersten Reihe ein Blatt auf das erste Blatt links, dann auf das Mittelblatt der zweiten Reihe ein Blatt und das letzte Blatt auf das dritte Blatt der untersten Reihe. Man möge nun zählen, wie man wolle, von oben, unten, rechts und links, es werden stets vier Blätter herauskommen.

E n d e.

Sach- und Namenregister.

A. bedeutet: Abbildung.

- Abt ist nicht zu Hause 68.
 Adam hatte sieben Söhne 58.
 Advokatenspiel 17.
 Ähnlichkeit und Unterschied 5.
 A la Royale (Billardspiel) 851.
 Alles, was Federn hat, fliegt 85.
 Alliance (Kartenspiel) 459.
 Alphabetischer Kaffeeklatsch 82.
 Amerikan. Spiel (Billardspiel) 853.
 Amor kommt 7.
 Amtmannsspiel 57.
 An der Nase zupfen 19.
 Andre Anreden 18.
 Anekdoten erzählen 85.
 Anschläge 67.
 Anwendungsspiel 47.
 Apfeltauchen 84.
 Armbrustschießen 207.
 Association 154, A. 156.
 Auf dem Schiff 26.
 Auf der Anklagebank 50.
 Aufführungen von Charaden 229.
 Auflösungen der Geheimschriften 116.
 Aussagen 46.
 Bagatelle 325, A. 325.
 Ballnetzen 186.
 Ball- u. Reifenspiele (einfache) 181.
 Ballversteck 185.
 Ballwerfen nach der Figur 141.
 Bassadewitz (Kartenspiel) 460.
 Bauernhof 52.
 Baumelschub 202, A. 202.
 Begegnen 31.
 Beichte 14.
 Beiden Blinden, die, 71.
 Belagerungsspiel 252.
 Beschreibung mit verteilten Themen 42.
 Besique (Kartenspiel) 434.
 Bilboquet 88, A. 89.
 Bilderrätzel 91, A. 92—108.
 Billardspiel 327; — Praktische Beispiele 340, A. 340; — Stoßen der Bälle 331, A. 331, 338, 334, 335; — Theorie 336.
 Blatt der Liebe 56.
 Blaue Augen (Würfel) 355.
 Blinde Jagd 71.
 Blindenkuh 69.
 Blindenkuh im Kreis 70.
 Blinde Liebesgötter 72.
 Blindler Briefträger 62.
 Blindler Marsch 72.
 Blindler Zeichner 82.
 Blüchern (Gefardspiel) 494.
 Blumengesellschaften 128.
 Boccia (Kugelspiel) 187, A. 187, 188.
 Böckchen, Böckchen, schiele nicht! 66.
 Bogenschießen 204, A. 204, 205.
 Boston (Kartenspiel) 456.
 Boulespiel (Regelspiel) 197.
 Brandeln (Kartenspiel) 460.
 Brettspiele 245.
 Brezelhüpfen 216.
 Briefmarkensprache 110.
 Briefschreiben 41.
 Briscon (Kartenspiel) 461.
 Brilschenschießen (Kugelspiel) 191.
 Brusquemille (Kartenspiel) 461.
 Buchstaben auslassen 13.
 Bürgermeister von Maracaibo 18.
 Burr 83.
 Callabra (Kartenspiel) 462.
 Capennewhist (Kartenspiel) 395.
 Charaden 89.
 Chiang Kium Yang lo su can 254, A. 254.
 Citatenlotto 243.
 Damen-Kridet 167, A. 168.
 Damspiel 245, A. 245; — polnische 248; — polnisch-deutsche 247.
 Damspielaufgaben 247.
 Deciffrieren 113.
 Deutsche Partie (Billard) 344.
 Deutsches Ballspiel 139, A. 139.
 Deutsches Regelspiel 194.
 Diskuswerfen 209.
 Domino 233, A. 233, 234, 235; — andre Arten 237; — mit Kaufen 235; — zu Bieren 236.
 Domino-Whist 236.
 Doppeltes Ausweichen 253, A. 253.
 Dreipartie (Billardspiel) 347.
 Drei Dinge 11.
 Drei Eigenschaften 46.
 Drei Fragen 46.
 Dreisatz (Gefardspiel) 499.
 Dritten abschlagen 65, A. 65.
 Gcarté (Kartenspiel) 431.
 Echo 12.
 Eierkippen 219.
 Eierlesen 219.
 Eierrollen 220, A. 220.
 Eiersuchen 218.
 Eis-Hockey 168, A. 169.
 Eisschießen (Kugelspiel) 188, A. 189.
 Elfern (Kartenspiel) 463.
 Endreimspele 35.
 Englische Partie, gewöhnliche (Billardspiel) 351.
 Euchenspiel (Kartenspiel) 464.
 Everlasting Pool (Billardspiel) 352.
 Fangpartie (Billardspiel) 347.
 Fangschule 182.
 Federball 142, A. 143.
 Federflug 45.
 Festungsspiel 252.
 Figuren in einem Zug zu zeichnen 115, A. 115.
 Fischerstechen und Wasserfeste 222.
 Fliegender Ball 142.
 Florentine 497.
 Fragespiel 18.
 Frage und Antwort mit Buchstabenbestimmung 9.
 Fuchspartie (Billardspiel) 346.
 Fünf Regel 200.
 Fußball 141, 144, A. 144.
 Galet (Kugelspiel) 188, A. 188.
 Gammon 262.
 Garanguet 261.
 Gegenüber 32.
 Geheime Schrift 112.
 Geheime Schrift zum Vorschein bringen 113.
 Geheimschriften 105.
 Geheimtinten 111.
 Gemischte Spiele 43.
 Gerichtshof 57.
 Gesang mit Pantomimen 29.
 Gesangunterbrechen 85.
 Geschichtslooto 248.
 Glode und Hammer 359.
 Glöckchen, Klinge 210.
 Glücksgreifen 127.
 Glücksrad 488.
 Goldene Brücke 52.

- Goldenes A. B. C. 9.
 Wolf 173, A. 174.
 Grabuge 479, A. 481.
 Grand (Kartenspiel) 395.
 Graue Augen (Würfelspiel) 356.
 Grüberboule (Billardspiel) 344.
 Guten Morgen, Herr Fischer! 66.
 Gutshof 84.
 Häufeln (Hasardspiel) 499.
 Hakenwerfen 210.
 Hammerwerfen 208.
 Hans mit einem Strich 84.
 Hasardspiele 488.
 Haschen 64.
 Hellschen 128.
 Herr und Knecht 184.
 Herzensjaß 68.
 Höflichkeitssalphabet 8.
 Hölle 59.
 Hohe Hausnummer (Würfelspiel) 356.
 Hohe Hausnummer mit Chikanen (Würfelspiel) 356.
 Hohe Hausnummer mit Blau anweisen (Würfelspiel) 356.
 Hom (Kartenspiel) 464.
 Hunderennen 228.
 Hundertspiel (Kartenspiel) 465.
 Jakob lacht 48.
 Jakob, wo bist du? 71.
 Jaß (Kartenspiel) 465.
 Jerusalemweg 118, A. 118.
 Joujou 89.
 Ich schicke meinen Sohn in den Laden 16.
 Idealisten und Realisten 7.
 Imperial (Kartenspiel) 468.
 In verkehrten Sprichwörtern 7.
 Kämmerchen zu vermieten 61.
 Kameruner Skat 59.
 Kampfspiel 66.
 Kapelle 28.
 Karambolboule (Billardspiel) 342.
 Karambolpartie (Billardspiel) 342, 346.
 Karolinenpartie (Billardspiel) 344.
 Karten erraten (Kartenspiel) 502.
 Karten herausfinden (Kartenspiel) 500, 502.
 Kartenspielstücke 500, 501.
 Kartenlegen 121.
 Karten so legen, daß nach jeder Seite vier gezählt werden können (Kartenspiel) 503.
 Kartenspiele 361.
 Kaze und Maus 67.
 Kauer Männchen 31.
 Kaufquadrille (Kartenspiel) 455.
 Keelboule (Billardspiel) 343.
 Regeln 198.
 Regelpartie (Billardspiel) 342.
 Regelschießen 193.
 Regelwerfen im Freien 201.
 Kehrball 184.
 Kelle 31.
 Kirchen-, Bauern- und Gefängnisfenster (Würfelspiel) 356.
 Kirmesbauer 214.
 Kleine Blindkuß 70.
 Kserographie 87.
 Klingel-Blindkuß 70.
 Kochschule 50.
 Könige, drei (Kartenspiel) 501.
 König ich bin in deinem Land 65.
 Königin von Saba 33.
 König ist nicht zu Hause 62.
 Königspartie (Billardspiel) 346.
 Könia Verdruf 48.
 Kolowrat (Kartenspiel) 469.
 Konkurrenzraten 21.
 Kränzelknipfen 127.
 Kreisball 137.
 Kreuzhaschen 64.
 Kreuz-Patience 487, A. 487.
 Kridet 162, A. 163, 165.
 Kriegerpartie (Billardspiel) 348.
 Krodet (Kugelspiel) 189, A. 190.
 Kunstvolle Sterne 116, A. 116.
 Kugelspiele 187.
 La Crosse 175, A. 175, 176.
 Lafonisches Spiel 16.
 Landsknecht (Hasardspiel) 498.
 Langschießen 196.
 Lastträger 62.
 Lawn Tennis 157, A. 158, 162.
 Lebende Bilder 225.
 Lebende Bilder, Charaden, Marionetten 224.
 Lebende Bildergalerie 231.
 Leberreime 23.
 Letzte stirbt, der 135.
 L'Homme (Kartenspiel) 448; — zu Fünfen 456; — zu Vieren 455; — zu Vieren ohne Kaufen 456; — zu Zweien 456.
 Lotto 248.
 Lustige Sieben (Würfelspiel) 358.
 Macao (Hasardspiel) 498.
 Madame Angot 27.
 Magnetiseur 33.
 Magnetisieren 34.
 Mail (Kugelspiel) 190.
 Mancolaspiel 254, A. 255.
 Mariage (Kartenspiel) 417, A. 418.
 Marionettentheater 231.
 Mehlschneiden 83.
 Meine Tante, deine Tante (Hasardspiel) 493.
 Menagerie 32.
 Militäregamen 138.
 Mistigri (Kartenspiel) 470.
 Mit gegebenen Anfangsbuchstaben 8.
 Mit heller Flüssigkeit schwarze Schrift hervorzubringen 111.
 Mokierstuhl 47.
 Morra 19.
 Mühlespiel 249, A. 249, 250; — große 250, A. 251.
 Multiplikatorboule (Billardspiel) 344.
 Mumienpiel 21.
 Nach dem Alphabet bestimmen 10.
 Name der künftigen Gattin 33.
 Namen mit Reimen 22.
 Namenspiele 23.
 Namen-Verstecken 43.
 Namenwechsel 26.
 Nasenspiel 50.
 Nationaltänze 214.
 Nearest Ball Pool (Billardspiel) 352.
 Niedrige Hausnummer (Würfelspiel) 356.
 Niesen a tempo 84.
 Niesen eines Niesen 84.
 Nuß (Kartenspiel) 395.
 Ölmühle 27.
 Ohrenblasen 47.
 Onze et demi (Hasardspiel) 495.
 Orakelspiele 117; — allerhand kleine 126.
 Paar oder Unpaar 19.
 Pantoffeljagen 30.
 Pantoffelwerfen 127.
 Papierfalten 88, A. 88.
 Paradieshüpfen 53, A. 53.
 Partie à la Boule (Billardspiel) 348.
 Partie à la Chasse (Billardspiel) 350.
 Partie à la Figaro (Billardspiel) 349, A. 349.
 Partie à la Guerre (Billardspiel) 350.
 Partie à la Ronde (Billardspiel) 348, A. 349.
 Partie blanche (Billardspiel) 347.
 Partierspiel 197.
 Pasch (Würfelspiel) 357.
 Pasch, Sequenz, Feins von beiden (Würfelspiel) 357.
 Patience, Richter-, 485, A. 485; — Ausschließes 484, A. 484; — Paulmen- 484, A. 484; — Sympathie- 486; — Zopf- 483, A. 483; — Zwölfer- 481, A. 481, 482.
 Patienzen 479.
 Pfänderauslösen 74, A. 75.
 Pfelschensuchen 30.
 Pfennigeinstreichen 44.
 Pharaon (Hasardspiel) 491.
 Piep-Blindkuß 70.
 Pifett 424, A. 425, 426.
 Pochen 60, A. 61.
 Pollack (Kartenspiel) 470.
 Pool (Billardspiel) 351.
 Positionsspiele 244.
 Potspiel (Billardspiel) 348.
 Predigt 82.
 Prellball 138, A. 138.
 Puff 256.
 Punktienspiel 119.
 Pyramidenpartie (Billardspiel) 349, A. 349.
 Pyramidensteine 207, A. 207.
 Quinze (Würfelspiel) 358.
 Rätsel 90.
 Rams (Kartenspiel) 471.
 Raupspiele 19.
 Rechenmeister 51.
 Reifentanz 220.
 Reifenwerfen 143.
 Reihenlotto 243.
 Reime in Bibelstil 41.
 Reimlotto 243.
 Reimsilbe erraten 22.
 Reimspiel 38.
 Reimspiele 22, 24.

- Reifebeschreibung 10.
 Rennen 223.
 Reunion (Kartenspiel) 478.
 Revertier 264.
 Ringelreihen und der Maitanz 215.
 Ringstechen 217.
 Ringsuchen 21.
 Rößelsprung 307, A. 307.
 Romsteq (Kartenspiel) 475.
 Rouge et noir (Hasardspiel) 494.
 Roulette (Hasardspiel) 489, A. 490.
 Rugby-Spiel 145, A. 148, 149, 151, 153.
 Russische Motion 63.
 Sachhüpfen 217.
 Sautreiben 188.
 Schachaufgaben 303, A. 304, 305, 306.
 Schachspiel 267, A. 273, 277; —
 Abarten 308; — abgefehtes
 Damengambit 301, A. 302; —
 Auflösung der Aufgaben 306;
 — Evans-Gambit 292; — fran-
 zösische Partie 300; — Kie-
 risgambit 298, A. 299; —
 Königsäufergambit 297, A. 297;
 — Käuferpartie 289; — Mittel-
 gambit 295, A. 296; — Partie
 279, A. 281, 282, 283, 285, 286,
 287; — Philidor's Verteidigung
 294, A. 295; — schottisches Gam-
 bit 298; — sizilianische Partie
 300, A. 301; — spanische Partie
 290, A. 291; — unregelmäßige
 Partie 303.
 Schachkopf 420, A. 421, 422.
 Scherenschneiden 216.
 Scherzrätsel 90.
 Scherzspiele 81.
 Schießen mit Tesching und Gim-
 merhutzen 203.
 Schießen und Schleudern 203.
 Schlagdame 246.
 Schleudern 209.
 Schneeschuhlaufen 179, A. 180,
 181, 182, 183, 184, 185.
 Schneider, leih mir deine Schere 61.
 Schnipp, Schnapp, Schnur, Burr,
 Basilorum, Rex 58.
 Schnitt (Hasardspiel) 493.
 Schnitzeljagd 172.
 Schnurball 140.
 Schreibbelustigungen 105.
 Schreibspiele 35.
 Schrift in eine andre zu verwand-
 eln 111.
 Schwarzer Mann 64.
 Schwarzer Peter 57.
 Schwedenspiel 198.
 Sechshundsechzig 417, A. 418.
 Semmelbeissen 83.
 Sequenz (Würfelspiel) 357.
 Seufzerpiel 52.
 Shell-out (Billardspiel) 350.
 Shittle Pool (Billardspiel) 353,
 A. 353.
 Sieben Künste 132.
 Single Pool (Billardspiel) 352.
 Singpiel 82.
 Sixte (Kartenspiel) 476.
 Sizette (Kartenspiel) 476.
 Stat 361; — Anleitung zur Be-
 urteilung der Karte 370, A. 371;
 — Beispiele 379, A. 379, 380,
 381, 382; — Grundsätze für das
 Gegenpiel 375; — Hauptgrund-
 sätze des praktischen Spieles 370;
 — Regeln für den Ramsch 378;
 — spezielle Regeln für den
 Spieler 373; — Spielgesetze 361,
 A. 365, 367, 369.
 Stat zu Zweien mit Strohmänn
 383.
 Solo (Kartenspiel) 436.
 Spiegelschrift 109, A. 110.
 Spiele mit Geste 25.
 Spiele mit Karten 56.
 Spiele mit Plättewechseln, Hasen
 und Lauffspiele; Blindlingsspiele
 61.
 Spielscherze 81.
 Spinne (Würfelspiel) 359.
 Sportspiele 144.
 Sprichwörterlotto 243.
 Stangenklettern 216.
 Stechvogelschießen 206, A. 206.
 Stechbrief 39.
 Stehwurfball 133.
 Stelzengehen 217.
 Stimmungen erraten 25.
 Stirbt der Fuchs, so gilt der Balg
 43.
 Stumme Antwort 26.
 Stumme Musik 28.
 Stummes Winken 28.
 Süßmilch (Hasardspiel) 493.
 Suppe 58.
 Swahla 210.
 Sympathetische Tinte 112.
 Tag und Nacht 66.
 Tanzspiele 212, A. 213, 214.
 Tarock (Kartenspiel) 396, A. 397;
 — Beispiele 401, A. 402, 403;
 — en deux 406; — Königs-
 ruferspiel 415; — Ombre
 406; — stapp 408, A. 413.
 Taschentuch zuwerfen 5.
 Telephon 4.
 Tellerdrehen 45.
 Tempeln (Hasardspiel) 494, A. 494.
 Tetotum 89, A. 89.
 The Red Losing Cannon Game
 (Billardspiel) 351.
 The Red Winning Cannon Game
 (Billardspiel) 351.
 Thorballspiel 162, A. 163, 165.
 Tivoli 325, A. 326.
 Toffategli 262.
 Topf schlagen 72.
 Totum 488.
 Treibball 138.
 Tronto et Quarante (Hasardspiel)
 496.
 Tronto-un (Hasardspiel) 496.
 Triambolo (Billardspiel) 347.
 Trirktraf 257.
 Triumphspiel (Kartenspiel) 477.
 Trumpfpartie (Würfelspiel) 358.
 Ulmer Wettspiel (Regelspiel) 199.
 Umgekehrtes Reimlotto 237.
 Utensilien (Billardspiel) 329.
 Veränderliche Tinte 111.
 Verlobungskarten 5.
 Vergleiche und Unterschiede 17.
 Verhinderter Ruß 81.
 Verkaufspartie (Billardspiel) 346.
 Vexierlotto 244.
 Vexierspiele 30.
 Vexierweiten 85.
 Vier außen 136.
 Vierschach 310, A. 311, 312, 313,
 314, 315, 317, 319, 320, 321,
 322, 323.
 Vierzig vom König (Kartenspiel)
 478.
 Vingt et un (Hasardspiel) 495.
 Vingt-un (Würfelspiel) 359.
 Vogelhändler 68.
 Volksbelustigungen 215.
 Von Buchstaben zu Buchstaben 9.
 Wahrheitspiegel 41.
 Wahrsagen aus der Hand 117, A.
 117.
 Wallfahrt (Hasardspiel) 489.
 Warum machen Sie mir denn
 alles nach 34.
 Warum und Weil 5.
 Was sagt die Welt dazu 39.
 Wasser, Luft und Erde 4.
 Wasserfeste 222.
 Wasserpolo 170, A. 171.
 Weiterfragen 4.
 Werfen mit Wurffstöden 209.
 Wer zuerst lacht 35.
 Wessen Auge ist es? 21.
 Wettlauf 216.
 Wettlaufen 68, 178, A. 178.
 Whist (Kartenspiel) 385, A. 385,
 392; — mit Strohmänn 393.
 Wie gefällt dir dein Nachbar? 62.
 Wie, wo und warum lieben Sie
 es? 3.
 Wo ist der Knoten 19.
 Wolf und Schafe 248.
 Wort, das zu erratende 12.
 Worte verteilen 10.
 Wortspiele 3.
 Würfelboule (Billardspiel) 344.
 Würfeln 355.
 Wurfelegelshub 202, A. 202.
 Wurfspiel- und Lanzenwerfen 208.
 Zahlentriestel 488.
 Zeichenpreisspiel 55.
 Zusammenfassung 236, A. 237.
 Zweiballpartie (Billardspiel) 347.
 Zweierlei Schrift auf demselben
 Papier 111.